掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.175
新专栏火热推出！
白金殿堂
漫游指南针
掌机研究所
赠品
《雷曼 起源》
主题海报
专题企划
龙年话龙
新年掌机茶话会
攻略透解
生化危机 启示录
3DS
迷宫的彼端
3DS
无暇传说R
PSV
超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅱ 邪神启示录
PSP

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2012年2月15日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第177辑上公布，敬请关注。

大奖

2名 北通“MVP球王2”无线六轴震动手柄

2名 北通动力堡垒（普通版）

2名 北通MVP特洛伊（无线震动版）

幸运奖

1名 北通动力堡垒（迷你版）

1名 北通“魔方炫音”耳机

1名 北通PSP“中国风”胶套

1名 北通PSP“中国风”水晶盒

1名 北通原生铜迷你USB数据线（MINI版）

1名 北通原生铜HDMI高清线

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha GBalpha（中国）有限公司

北通 BETOP

PEGA

《掌机王SP》第173辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

大奖 6名

手柄、外接电源

上海市	丁申培
武汉市	龚国庆
台州市	贺阳
广州市	黄浩勋
北京市	文博
天津市	张淳

幸运奖 6名

北通掌机周边

连云港	陈冉
玉林市	黄羽
柳州市	覃苑
包头市	田灏
郑州市	王柄鑫
上海市	周志杰

《掌机王SP》第173辑 DVD问答——中奖名单

乌鲁木齐市	贺若愚
广州市	姚一帆
合肥市	俞庆

答案：C

3名 PEGA 精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

本辑特别关注

卷首语

因为春节假期较长，所以本辑《掌机王SP》的实际制作周期比以往要短。不过即便如此，几位小编通过日夜奋战，还是及时带来了四款掌机游戏的“攻略透解”；而作为一个游戏玩得少的家伙，本人也为大家准备了一篇呼应农历龙年的“专题企划”；除此之外，很多全新的专页也在本辑登场，希望新专页能让整本书在龙年里有个全新的气象。

最后要说的是，对于中国人来说，只有过了农历春节，新的一年才算开始。小编们也是一样，这本《掌机王SP》只是我们龙年迈出的第一步，接下来的日子里，在各位读者陪伴下，我们将继续一步一个脚印地前进下去。

纸鸢

和少女一起探寻那迷宫的尽头！

ラビリンスの彼方（かなた）

系统解析
简要攻略流程

迷宫的彼端 3DS

攻略透解 P108

掌机王Sp VOL.175

封面用图：圣人协奏曲 陨星之献诗
封面设计：咕噜

口袋光环 VOL.175
土豆地址 http://www.tudou.com/programs/view/hQ1CetVhQ14/
密码wo0316

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net。

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下。

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

掌机情报站

黄金眼

三次元空间

前线狙击

新作拼盘

游戏一品轩

掌机软件学院

专题企划

攻略透解

CONTENTS 目录

本辑“游俏小筑”嘉宾

吖静

游戏索引

文 雷伊

掌机情报站

事件 EVENT

任天堂发布2011财年第三季度业绩，3DS全球1500万台达成

1月26日，任天堂发布了2011财年（2011年4月1日~2012年3月31日）第三季度的业绩情况。

从2011年8月份开始，3DS在日本国内外进行了大幅度的降价措施，再加上年末圣诞假期商战中投放重磅软件，3DS的销量得到了极大程度的促进，2011财年前三季度（2011年4月~12月），3DS在全球共卖出了1143万台，从发售到2011财年第三季度结束为止，3DS在全球范围内的累计销售台数已经超过了1500万台。软件方面，年底的《超级马里奥3D大陆》、《马里奥赛车7》等本社作品，以及来自第三方厂商的《怪物猎人3 G》，均达成了百万以上的销量，在这些大作的推波助澜下，3DS硬件在发售后的普及速度，甚至超过了当年的NDS和Wii。但尽管如此，也未能挽回本财年上半年的销售不振，导致前三季度3DS软件销量仅为2804万套，离整个财年3800万套的目标还有大约1000万的差距。NDS系列主机在前三季度共卖出464万台，软件则销售了5120万套。Wii方面，虽然《塞尔达传说 天空剑》在美国既叫好又叫座，但是Wii总体来说成绩也较为疲软，前三季度全球硬件销量为896万台，软件销量8906万套。

鉴于上述销售情况，再加上Wii在海外、3DS在全球的降价，以及外汇市场日元的大幅度升值带来的影响，使本财年前三季度任天堂创造了5561亿日元的销售额（其中海外销售额为4352亿日元，海外销售额比率78.3%），营业利润方面则是164亿日元的损失，经常损失660亿日元，纯利润方面前三季度为483亿日元的赤字。

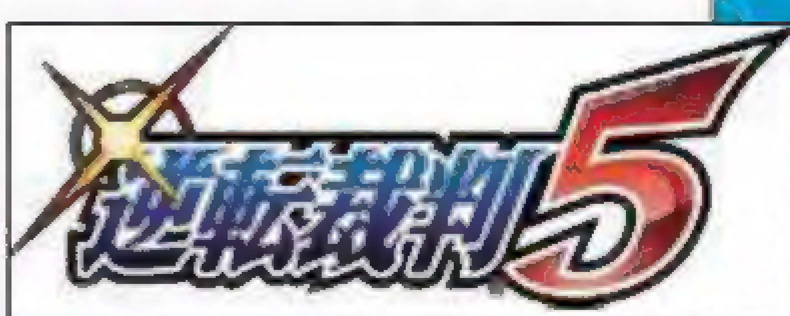
尽管3DS降价后在全球范围内呈井喷之势，但是任天堂的整体业绩情况依然不如预期。为此，任天堂对去年10月27日发布的财年预期业绩情况进行了向下修正。其中销售额从之前预期的7900亿日元下调为6600亿日元、营业利润从10亿日元下调为450亿日元的营业损失、经常损失从300亿日元调整为950亿日元，财年纯利润从之前预计的200亿日元赤字调整为650亿日元赤字。

1月 13日

原定于1月26日发售的PSP游戏《我的朋友很少 携带版》（仆は友达が少ない ぽ-たぶる），在原发售日大约两周前紧急宣布延期。新的发售日为2012年2月23日，相比原定发售日晚了大约一个月。厂商表示，之所以宣布紧急延期，是为了向玩家提供足以令他们感到满足的内容。《我的朋友很少》是NBGI根据人气轻小说改编的又一部游戏作品，在《凉宫春日》、《我的妹妹不可能这么可爱》等轻小说改编游戏获得成功后，本作也被寄予了期望。

软件 SOFTWARE

“《逆转》系列”10周年特别法庭召开，《逆转5》闪电公布



1月29日，Capcom如期举办了“《逆转裁判》系列”10周年特别大会“逆转裁判10周年 特别法庭”。在特别法庭上，制作人们公开了系列不为人知的制作秘闻。比如，系列第一作在项目组只有7个人的情况下就开始动工、制作周期为10个月，当时并没有想到系列化，是在当时的上司三上真司的劝说下，才决定制作成三部曲。《逆转裁判2》按照当时制作人稻叶敦志的意思用3个月的时间写了5话，最终游戏成品却只收录了4话，有一话被挪到了《逆转3》中，那就是“逆转菜单”这一话。原本给《逆转3》准备的最终话作为《逆转2》的最终话使用了，导致3代的最终话非常难产。而分支“《逆转检察官》系列”的制作人则表示，原本在《逆转检察官》初代中准备加入的角色犬饲露卡由于各种原因最后删除了，而《逆转检察官2》由于容量太丰富，原本的第3话只好被雪藏，原本的最终话则由于太长，被分成了现在的第4和第5话。

在特别法庭的最后，厂商闪电公布了“《逆转裁判》系列”的最新正统续作《逆转裁判5》的制作计划，不过游戏的对应机种以及发售时期等都尚未公布。此外，“《逆转裁判》系列”前三作将整合成一部作品，作为《逆转裁判 123HD 成步堂龙一篇》面向苹果iOS操作系统平台在近日发售，而Android版也在制作之中。游戏将原本的低画质画面进行了高清化，看上去更加精美。在售价方面，玩家既可以分别购买这三部曲（每部600日元），也可以一次性购买合集，合集售价仅为1200日元，非常超值。

软件 SOFTWARE

NBGI《火影忍者》游戏系列全球累计出货量破千万

NBGI于1月12日宣布，旗下根据日本知名动漫《火影忍者》改编的相关游戏系列自2003年首度推出以来，在全球的累计出货量已经突破了1000万套，其中日本·亚洲为190万、北美430万、欧洲380万。（编注：制作发行《火影忍者》相关游戏的厂商并非只有NBGI一家，还包括Taraka Tomy、Ubisoft等，这里提及的只是由NBGI发行的《火影忍者》游戏作品。）

NBGI最早于2003年推出《火影忍者》的相关游戏作品，从最早的WS（WonderSwan，由Bandai推出的掌机）平台的《火影忍者 木叶忍法帖》，到2011年10月在PSP平台推出的《火影忍者 疾风传 终极冲击》，NBGI一共推出了15款《火影》相关游戏，而系列最新作《火影忍者 疾风传 终极风暴 世代》也将于今年2月23日发售。这些游戏完美地融合了原作氛围，再现了原作充满魄力的忍术战斗，尤其是由Cyber Connect2制作的“《终极》系列”，以精美的画面以及充满表现力的必杀技演出获得了玩家和媒体的一致好评，对系列在欧美地区的普及功不可没。

1月 23日

角川书店宣布，PSP游戏《斯坦因之门》自从去年12月21日在PSN上提供数字下载版以来，下载次数已经突破了3000次，其中包含了通过UMD Passport优惠下载的下载次数。《斯坦因之门》是由5pb.制作的人气文字AVG作品，曾在Xbox 360和PC平台引起巨大轰动，去年6月份移植PSP后，其UMD版获得了超过13万套的绝赞成绩，而其类似于FanDisc性质的续篇《斯坦因之门 比翼恋理的达令》也将于今年4月份移植PSP，两作的高清版则将于今年5月同时推出PS3版。

硬件 HAROWARE

SCE宣布PS家族2011年末商战销量达650万台

SCE于1月10日宣布，在2011年的年末商战中，PS家族的各位现役成员，包括PSV、PS3、PSP以及PS2，全平台累计硬件销量达到了650万台。

其中掌机家族新贵PSV刚刚于去年12月17日在日本推出，在硬件性能相比PSP得到大幅度提升的同时，硬件加强了操控性和网络性，以PS家族史上最多的24款实体软件作为首发阵容，得到了玩家们的好评。在日本推出不到一周之后，PSV于同月23日在香港、台湾地区紧随发售，这也是亚洲其他地区首次享受到几乎与日本同步的首发。在日本首发三周之后，PSV于这些发售国家和地区的累计销量突破了50万台。而发售自2004年12月的PSP在2011年年末商战中依然有着不俗的表现，在丰富软件阵容的支持下，PSP家族共在年末商战中卖出160万台，其中2011年11月在仅欧洲地区发售、省略了网络功能的PSP-E1000，为硬件在欧洲的进一步普及做出了贡献。

PS家族的家用主机PS3则在2011年末商战中卖出了390万台，表现非常出色，正在向之前订下的财年1500万台的销售目标稳步迈进。而PS3的体感控制器PS Move，也在年末商战中卖出了170万套，SCE承诺将在2012年推出更多对应该控制器的新作，让更多用户体验到其魅力所在。上一场家用机战役的王者PS2虽然已经退出战争的主舞台，但依然在东欧、中东、南美、东南亚等新兴国家和地区表现喜人，年末商战期间共卖出50万台。

事件 EVENT

Hudson被Konami吸收合并，公司正式消亡

2012年1月17日，日本游戏老铺Hudson向日本财务省关东财务局提供临时报告书，申请被Konami吸收合并，自身则作为被合并者消亡。对此，Hudson在同年1月19日召开了临时股东大会，如果这一决定被认可，则这项吸收合并将会从今年3月1日起开始正式实施，届时这家活跃了将近40年的日本游戏老铺将正式落下帷幕退出历史舞台。不过即使如此，其原先的品牌和服务也将由Konami继续提供和维持下去。

Hudson创建于1973年5月，于上世纪70年代末期开始进军电子游戏业务，为玩家们提供了《桃太郎电铁》、《炸弹人》、《PC原人》等脍炙人口的游戏作品系列。进入21世纪之后，Hudson经营状况开始恶化，于2005年4月接受Konami的第三方增资，由Konami持股超过50%。2011年4月1日，Konami通过股票交换方式将Hudson收编为完全子公司。

1月 26日

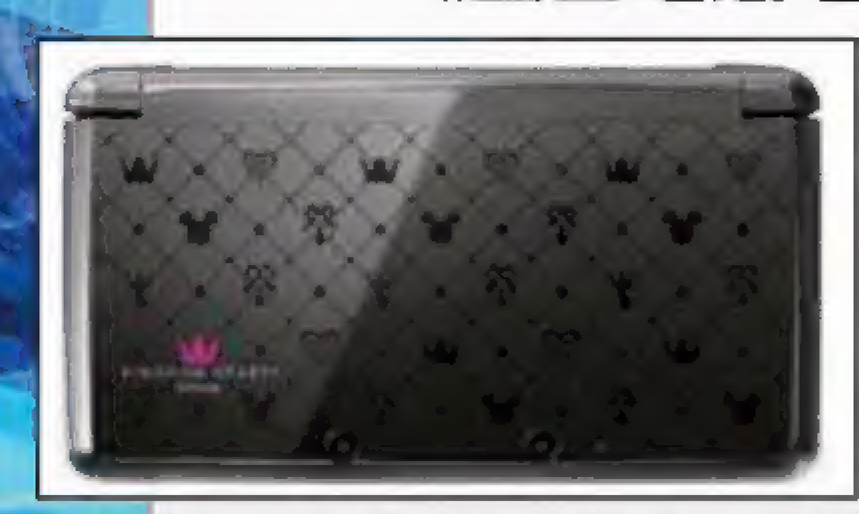
Ubisoft宣布PSV新作《音乐方块 电子交响乐》（ルミネス エレクトロニック シンフォニー）日版的发售日。游戏将在今年4月19日发售，其中卡带版售价为3990日元，下载版售价为3300日元。本作是PSP首发时的优质原创软件《音乐方块》（Lumines）的最新作，游戏秉承了系列一贯的将方块消除游戏与音乐元素相结合的特别玩法，画面效果绚丽时尚。由于硬件的升级，本作还将支持更直观的触控操作，此外还可通过Adhoc功能实现二人对战。

1月 30日

Square Enix宣布于2月1日起，在Nintendo e-shop中推出即将于2月中旬正式发售的《交响旋律 最终幻想》的第二波体验版。该体验版中，将会收录《最终幻想Ⅶ》的战斗音乐《The Man with the Machine Gun》，以及《最终幻想ＸⅢ》的场景音乐《サンレス水乡》这两首曲目，两首曲目均可以三种难度来进行演奏试玩。《交响旋律 最终幻想》是“《最终幻想》系列”的首款音乐游戏，在音乐游戏玩法的基础上还融入了RPG要素，第一波体验版于去年年底提供下载后，获得了玩家的一致好评。

软件 SOFTWARE

《王国之心 梦中坠落》发售日确定，限定版公开



Square Enix于1月19日宣布了3DS大作《王国之心 梦中坠落》（キングダム ハーツ 3D [ドリーム ドロップ ディスタンス]）的发售日。游戏将在今年3月29日推出，售价为6090日元（约合人民币505元）。其中初回生产的版本中，将会附带一张特典AR卡，在游戏中使用的话，可以立即令稀有食梦者成为同伴。

除了普通版之外，厂商还将在同日推出同捆了特殊图案3DS主机的同捆版“KINGDOM HEARTS EDITION”，以及系列十周年纪念特别套装。其中3DS主机同捆版售价为21090日元（约合人民币1750元），同捆版中的3DS主机以黑色为主色调，在主机正面印米奇、王国之心、键刃等图标，左下角则印有《王国之心》的LOGO，整体感觉保持了之前NDS版《王国之心 358/2天》同捆版主机的设计风格，看上去既时尚又典雅。

10周年纪念特别套装中，则分别包括《王国之心 梦中坠落》、《王国之心 358/2天》、《王国之心 代码重制版》这三款在任系掌机平台发售的“《王国之心》系列”作品。除此之外，作为特别内容该套装还将包含总共为12张的明信片一套，明信片的图案为系列历代作品的封面用图。此外，套装中还将附带一个3DS主机的特制保护壳。这些物品都将被装在一个特殊设计的豪华包装盒内，非常具有收藏价值。该10周年纪念特别套装售价为1万5000日元（约合人民币1245元），对于之前没有买过任氏主机上前两作的玩家来说，是一次性收齐这些作品的一个绝佳机会。

软件 SOFTWARE

《重力异想世界》将推出特别限定版

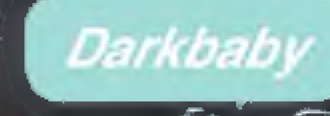
SCEJ的PSV原创新作《重力异想世界》（Gravity Daze）将由EnterBrain推出“FAMI通豪华版”，与之前多款游戏的“FAMI通豪华版”一样，本作的这款特别限定版只有在EnterBrain的官方购物网站ebten才能进行预定。

这款限定版最大的特点，就是在包含了普通版游戏的基础上，附赠一件游戏的特制T恤。T恤以黑色布料制作，正面左胸口以白色印有重力猫的LOGO，而背面则是游戏女主角的头像。并且体贴的一点是，这件T恤并非均码，而是分为S、M、L和XL四种尺码，供不同身材的玩家选购。此外，只要提前预定这款游戏，就可以得到游戏的特别FanBook一本，这本FanBook一共32页，其中浓缩了设定图和只有在书中才能看到的特别漫画等精彩内容。

1月30日

Gungho Online Entertainment宣布，自从PSV游戏《仙境传说 奥德赛》在PSN上提供体验版下载以来，10天内体验版的下载次数已经突破了10万次。鉴于目前PSV的累计装机量不过50万台左右，因此这意味着大约有1/5的机主下载了这款游戏的体验版。《仙境传说 奥德赛》是人气网游《仙境传说》的最新作品，不过在游戏类型上则不再为MMO网游，而是类似于《怪物猎人》的联机动作玩法，在PSV初期缺乏联机大作的情况下，游戏的受关注程度颇高。

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。



掌了谁的嘴？

年末年始的大商战终于落幕，3DS在去年11月至今年1月初这将近三个月时间内在全球范围累计销售了超过800万台。任天堂似乎对这个完全值得圈点一下的战果并不十分满意，但其直接竞争对手却忙不迭地给予了积极评价。

SCEE总裁兼CEO JIM·RYAN先生在接受专访时如是说：“对于3DS在圣诞节的热卖表现，这是值得欢欣鼓舞的一件事。因为这给了那些声称市场上已经没有专业掌机一席之地的唱反调者一记重重的耳光。从这个意义上说，我们对3DS上个月的表现感到由衷的欣慰。”此后不久，SCEJ总裁安德鲁·豪斯同样对3DS近期的市场表现大表赞赏。

虽然800万对于见惯大阵仗的任天堂来说并不算得上什么值得夸耀的数字，NDS巅峰时期在弹丸之地的日本本土就曾经创造过一季度狂卖了约500万台的奇迹，然而比照3DS在去年上半年的极端低迷和全球市场的严重经济衰退（去年是自2004以来北美游戏产业圣诞商战最差的一年），任天堂所取得的战果确实大大出乎了外界的预料。诚如某市场分析师如说的那样：《超级马里奥3D大陆》和《马里奥赛车7》这两款第一方超大作的市场推动力非常明显，用户仿佛一下子从地底下涌了出来，任天堂当机立断的降价促销策略也起到了至关重要的作用。《超级马里奥3D大陆》仅用了8周时间即突破了500万份，而稍后发售的《马车7》销售速度则更加迅猛，两作的市场表现亦充分证明任天堂在传统游戏市场的号召力丝毫没有衰退。

凯恩斯曾经说过：“如果我们仅能维持当前局面或者勉强前进一小步，而相对照的事物则发生了显著的变化，这就充分证明了当前正处在衰退停滞的途中！”比照一下掌机和智能手机这两个市场当前的势力消长，任天堂去年末的奋战努力非但不能打消一些自诩高明人士的“传统掌机必然消亡论”，反而更为之增添了有利注脚。

几乎在同一时间段，苹果公司的最新财报显示上一季度“iPhone系列”智能手机全球销量为3700万台，iPad系列为1500万台，均大幅刷新了历史销售记录（3DS的销售成绩相比之下确实只能说是小巫见大巫）。苹果和任天堂这两个市场的执牛耳者高下立判的业绩表现也令人由衷扼腕感叹。苹果公司单季度的利润突破百亿美元大关，其手头持有现金也超过了千亿美元，相当于一个中型发达国家的全年GDP。至于任天堂的业绩则又一次令部分乐观市场投资人士大失所望，除了继续减收减益以外，预计全年亏损将扩大到650亿日元。虽然造成亏损的很大因素是日元兑换美元汇率居高不下，但是任天堂作为一家日本经济旗手级的代表企业，自1976年以来首次出现全年亏损确实令投资者们信心大减，因此该社股价在业绩发表次日一度跌破万元大关。

不管怎么说，3DS毕竟还算是在年末为任天堂挣回了一点颜面，而大热倒灶的索尼PSV无疑成为了业界最亮的笑点。这款事前被市场普遍寄予厚望的高性能主机在一年一度的圣诞商战期间推出，月间销量仅50万台（只有3DS同时期的三分之一），目前全球范围大爆死的迹象相当浓厚，索尼不得不积极调整销售方式以应对即将展开的欧美地区首发。如果说任天堂是传统游戏市场最后的守望者，或许索尼只能算得上一个首鼠两端的搅局者。经历了PSP一代的辗转沉浮，索尼似乎并没有从硬件至上的设计思想得到多少反省，相反还从PSP在日本本土的败局复活格局中获得某种启示，研发出了PSV这样一款市场定位相当奇特的换代主机。PSV所面向的用户层面显然比3DS更为宽泛，其市场推广难度当然也更大，然而索尼至今依然没有做好充分的准备。如果试图再次把掌舵权任意交由第三方厂商去把握，妄想《怪物猎人》奇迹再次诞生，最终结局不问可知！

掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

新年后的第一次统计依然是3DS的大获全胜，不过年后软硬件的销售热潮都渐渐冷却下来，并无单周超过10万的掌机作品。《心灵相机》和《皇牌空战3D 纵横火网》都是名作之后，销量却平平淡淡，大约就是所谓的“一朝天子一朝臣”了。PSV本周的销量跌到PSP之下，一方面是软件跟不上，另一方面索尼也尚未做好壮士断腕的决心，让人不知其究竟有没有制订好PSP和PSV的交接计划。

软件销量◆日本 2012年1月9日～1月15日

1 超级机器人大战OG传说 魔装机神Ⅱ 邪神启示录
スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神Ⅱ REVELATION OF EVIL GOD
■NBGI■S・RPG■2012年1月12日■6280日元
本周销量 8万1214套 | 累计销量 8万1214套 | PSP

……获得了将近10万套的首周销量，可见Winky Soft……启动，看来厂商是想将《魔装机神》的品牌继续延续下去。

2 马里奥赛车7
マリオカート7
■Nintendo■RAC■2011年12月1日■4800日元
本周销量 5万2753套 | 累计销量 140万9203套

3 怪物猎人3 G
モンスターハンター3（トライ）G
■Capcom■ACT■2011年12月10日■5800日元
本周销量 4万9005套 | 累计销量 106万6495套

4 超级马里奥3D大陆
スーパーマリオ3Dランド
■Nintendo■ACT■2011年11月3日■4800日元
本周销量 4万147套 | 累计销量 129万1073套 | 3DS

5 雷电十一人GO 光明・黑暗
イナズマイレブンGO シャイン・ダーク
■Level-5■RPG■2011年12月15日■5800日元
本周销量 2万415套 | 累计销量 35万4309套

6 心灵相机 附体笔记本
心霊カメラ 憑いてる手帐
■Nintendo■A・AVG■2012年1月12日■3800日元
本周销量 1万6174套 | 累计销量 1万6174套

7 皇牌空战3D 纵横火网
エースコンバット 3D クロスランブル
■NBGI■SLG■2012年1月12日■5800日元
NEW 本周销量 1万1322套 | 累计销量 1万1322套

8 怪物猎人 携带版 3rd（廉价版）
モンスターハンターポータブル 3rd（PSP the Best）
■Capcom■ACT■2011年9月22日■2990日元
本周销量 9495套 | 累计销量 16万3900套 | PSP

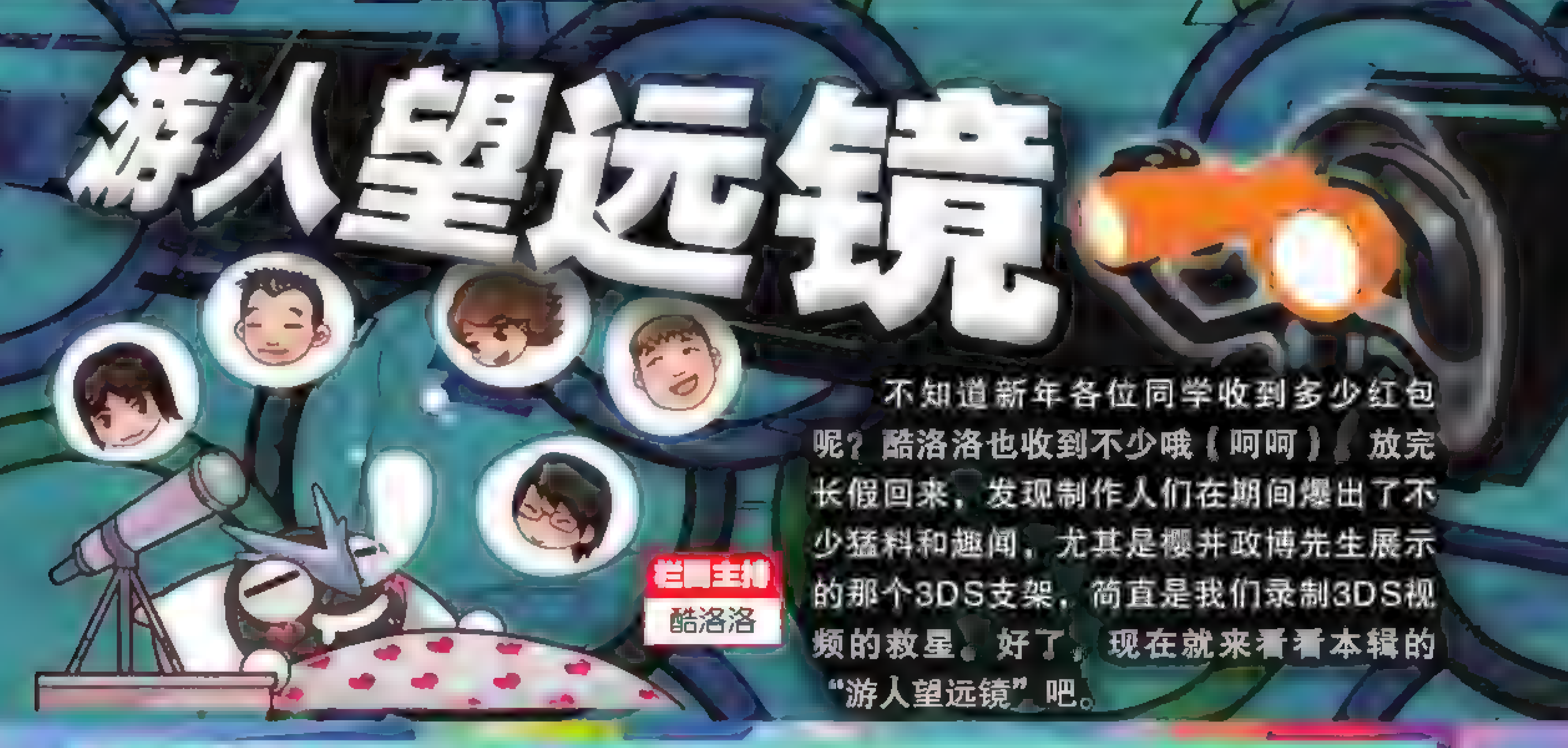
9 海贼王 巨人之战2 新世界
ワンピース ギガントバトル2 新世界
■NBGI■ACT■2011年11月17日■5230日元
本周销量 5897套 | 累计销量 27万9598套 | NDS

10 任天狗+猫
nintendogs + cats
■Nintendo■ETC■2011年2月26日■4800日元
本周销量 5818套 | 累计销量 46万3073套

硬件销量（日本） 2012年1月9日～1月15日

机种	周间销量	2011年销量
3DS	10万1697台	56万2679台
PSV	1万5737台	9万5950台
NDSi	1078台	6233台
PSP	2万3942台	15万879台

3DS累计销量：469万8418台
PSV累计销量：49万8744台
NDS+NDSL+NDSi累计销量：3284万1735台
PSP+PSP go累计销量：1838万7987台



游人望远镜

不知道新年各位同学收到多少红包呢？酷洛洛也收到不少哦（呵呵）。放完长假回来，发现制作人们在期间爆出了不少猛料和趣闻，尤其是樱井政博先生展示的那个3DS支架，简直是我们录制3DS视频的救星。好了，现在就来看看本辑的“游人望远镜”吧。

樱井政博

《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》将同捆“任天堂3DS支架”，将3DS主机固定后可以更方便地用触摸屏操控，另外其他游戏自然也都可以使用。

1月12日

感谢Capcom的川田先生送来的《生化危机 启示录》，而且还是两份，加上自己买的那款就整整三份了。

1月25日

众小编表示，有此周边，以后录制视频不用愁。另外樱井先生弄了那么多《生化危机 启示录》，是打算1款收藏、1款自用、1款推广么（笑）

《新·光之神话》同捆任天堂3DS支架

日野晃博

今天《机动战士高达AGE》第2部要开始了，总算到了第二代的“亚瑟姆”篇。今天因为要担当《逆转裁判》活动的嘉宾，所以不能够在电视上准时收看实在可惜。

聊起和高达相关的事，要讲到很久之前了。那时候和《高达》之父富野先生（富野由悠季），在一个其他作品的鉴赏会上碰面，当时我们还一起坐在庆祝会的席上，一起讨论高达的话题，那时候我还不敢想象我会参与《高达》的相关制作。当时富野先生说高达受人赞同的理由是“描述男人中的女性”，因为他是我自小就很憧憬的监督，所以我对富野先生的话至今都无法忘记。

这句话在我心中理解为“所有人心中的那份娇

■《高达AGE》第二部海报。

寺田贵信

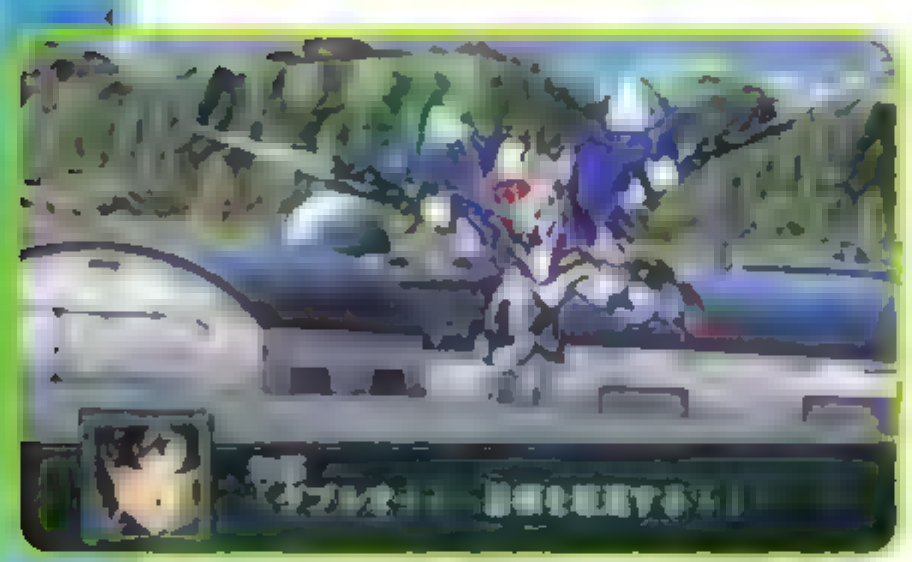
留言板上的发表

大家好，我是寺田。

前几天PSP《魔装机神Ⅰ & Ⅱ》和《魔装机神Ⅱ》正式发售了。而之后还将推出“机战”20周年纪念作品——PSP《第2次超级机器人大战Z 再世篇》。

发售日预定为4月5日，除了《破界篇》的登场成员外，还加入《超时空要塞7》、《太阳使者 铁人28号》等新作品参展。目前正开发进行中，同时第1弹的PV与电视广告也即将完成。

1月19日



在之前提及的PSP《第2次超级机器人大战Z 再世篇》第1弹PV目前已经剪辑完毕。《破界篇》第1弹的PV是以CG影像来与大家见面的，而其中也收到一些意见，例如“这不是游戏影像吧”，所以这次《再世篇》第1弹PV会插入一些游戏战斗动画。同时PV将会于2月4日、《再世篇》的广告拍摄会中先行公开，而一般公开也会尽快预定时间，详情请留意今后的消息吧。

1月25日

入手PSV的同学，现在是不是又想拿起自己的PSP呢？（笑）

柔”，于是我便一路思考，应该怎样向现代的孩子们传达这样的一个信息呢？

于是我制作《高达AGE》的每一天，都是一边考虑如何表现得让孩子们更容易理解这其中的意义，一边考虑如何制作得有《高达》的感觉。从各方面入手真的很困难呢，虽然也受到许多的评论与批判，但既然担起了“《高达》系列”的作品，就要尽全力地把它做好。

抱歉，就此搁笔。

1月29日

本人刚看完第1部，为尤琳的牺牲默哀（诶？貌似剧透了）

小岛秀夫

潜入白金工作室

现在为大家介绍白金工作室制作人的办公室，这是工作室所在的大楼，大阪“梅田空中庭院”。

各位看见的是白金工作室大厅的陈列柜。

《猎天使魔女》贝优妮塔所使用的双枪。

走廊上并排着“红色房间”、“橙色房间”等办公室。地面也有着相应的色线。而墙边挂有白金工作室所负责游戏的插图。

进入其中一间房间。这名为“黄色房间”的办公室，椅子、桌子、地板乃至挂钟都是黄色的。

1月26日

一个合适的工作环境无疑会提高从业员的思考与工作效率，在这么一个充满游戏风格的办公室中，制作人的创意想必会提高不少

本次最受瞩目的游戏当属《生化危机 启示录》，漫长的等待没有令玩家失望，实机画面出色，获得了小编的一致好评 《魔装机神Ⅱ》是一部迎合怀旧系玩家的作品，虽然不算尽善尽美，但无疑给Winky Soft式《机战》的复苏照进了一丝曙光 《无瑕传说R》经过重制后可玩性更高，可惜因为画面原因未能进入“热血推荐”之列

评分规则：本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金殿堂”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

无瑕传说R

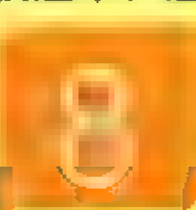
NDS作品大幅强化、重新构筑于PSV平台。觉醒了前世记忆的少年少女踏上寻找自我之旅，有欢笑有泪水、有感动有祝福的全新《传说》。

总分 22

画面	★★
系统	★★★
进化	★★★★

白菜：本作的优点与缺点都非常明显。相比原NDS版，角色培养和战斗系统均大幅度进化。利用杀敌获得的AP值来组合人物技能并提高能力的做法，以及在作战中设定人物行动优先顺序的战术安排都有些类似于《最终幻想Ⅻ》的系统，但是却不显得突兀。战斗系统中愤怒状态和防御反击的设定很有新意。愤怒状态基本上杜绝了无限连，而防御反击则需要非常了解敌人愤怒状态的攻击时机，让战斗、特别是BOSS战中充满了紧张感。但是最令人无法接受的就是画面，以PSV的机能却只做出这种PSP级别的画面，实在令人感到遗憾。

：重制版加入了两名新的角色，让剧情方面有所增色。游戏的流程也比较适中，适合想要轻松游戏的玩家。没有玩过NDS版的玩家可以借此机会体验下这款不错的作品。



胧月：战斗系统值得称赞，服装会伴随称号而变化是令原作FANS欢喜的追加要素，但是角色的表情依旧贫乏，画面虽有进步，但还是在PSV游戏的平均水准以下。

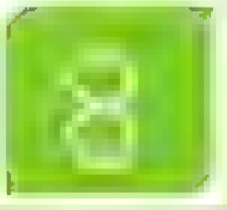
心灵相机 附体笔记本

和风恐怖游戏“《零》系列”的续作，发挥出3DS的裸眼3D与六轴陀螺仪功能，将游戏中所呈现的恐怖元素与现实背景相融合，开创了恐怖游戏的异例。

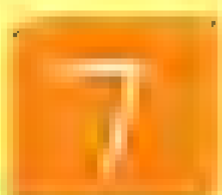
总分 23

画面	★★★
耐玩	★★★
创新	★★★★

半夏：这是一款没有以“零”来命名却被归在《零》系谱中的续作，也是3DS平台上第一款恐怖游戏。如果你是一位热衷于恐怖游戏的玩家，那么本作绝对值得你一试。游戏强调的是“入侵现实的恐怖”，流程中需要使用到3DS的摄像头与AR记事簿来互动，无论是与角色的对话还是与怨灵的交战，基本都是以玩家所处的现实环境为背景，塑造出有别于前几作的另一种恐怖感。通关一遍之后可选择难度更高的困难模式，体贴照顾到了喜欢挑战的玩家们。迷你游戏的种类也相当丰富，有些还可以用来整人。



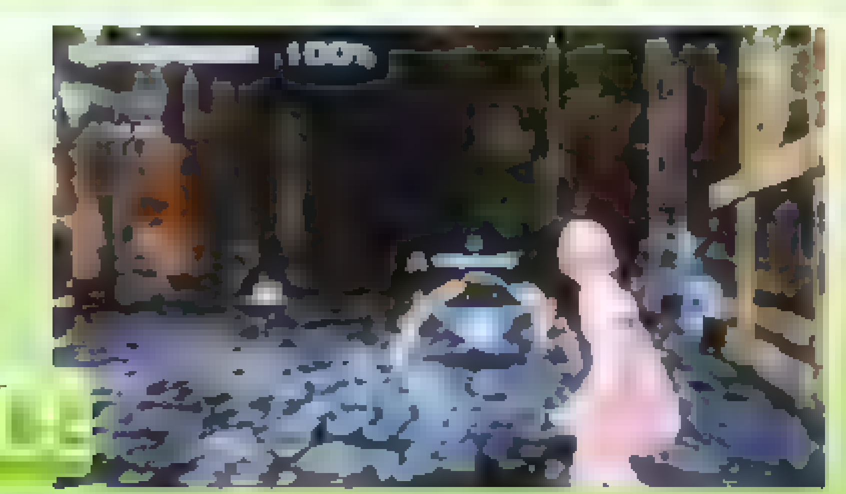
：游戏初上手的印象很不错，恐怖气氛塑造得相当到位，但是流程未免太短了些，2个小时就能够通关，并且2周目的隐藏要素也不多，多玩几遍就会失去兴趣。



胧月：裸眼3D所带来的恐怖体验非常不错，但是与系列前几作相比，系统过于简单，取消了招牌的连拍设定更是一个败笔，使得本作看起来更像是试水作品。

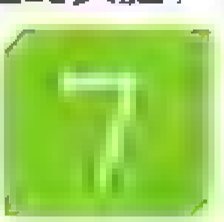
7

迷宫的彼端

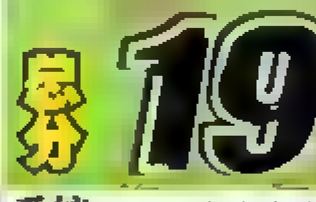


由tri-Ace和Konami联手打造的原创迷宫RPG，游戏讲述的是玩家在玩迷宫游戏时邂逅被困在迷宫中的少女，之后和谜之少女一起前往迷宫的尽头。

阿鲁 游戏的基本系统采用的是大家都非常熟悉的“剪刀石头布”，通过相互克制的关系来完成进攻和防守的所有操作。简单的克制关系搭配上行动顺序、蓄力段数、守护之盾等系统后，瞬间变得复杂起来，在实际战斗时需要计算的东西不少，特别是在高难度的情况下，一步算错带来的也许就是毁灭性的打击。由于游戏没有传统意义上的升级系统，因此整个游戏几乎全程都需要玩家保持清醒的头脑，长时间游戏会有明显的疲劳感。游戏整个过程都在迷宫中转悠，过于单调，不能和谜之少女交流让剧情显得暗淡失色。



总分 19

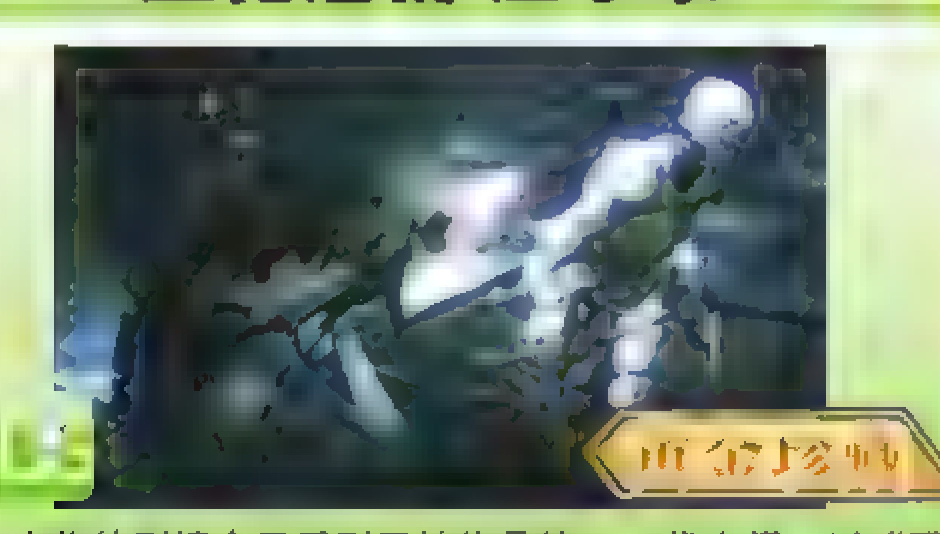


系统	★★★★
用脑度	★★★★★
枯燥感	★★★☆☆

个人很无法理解的是，为什么剧情成分几乎为0的游戏，也能冠以RPG的名号？当然，3A的战斗系统仍然有一定的内涵性保证，所以才有人愿意跟着少女跑几十个小时。

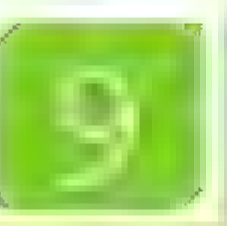
胧月 tri-Ace不以剧情见长尽管众所周知，但本作再次刷新极限，几乎变成纯战术游戏。大作文章的同行少女尽管外形可爱，但很难代入性地与之有亲近感，厂商应该向《勇气原点》讨教一下。

生化危机 启示录



本作的剧情介于系列正统作品的4、5代之间，以“回归系列圆点”为口号，在紧张刺激战斗的基础上，进一步强调恐怖感和解谜要素。

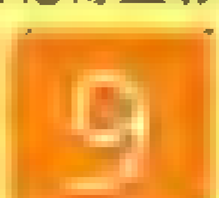
苍穹 《启示录》精美的画面不用多说，堪称3DS平台的全新标杆。更令玩家们欣喜的是，游戏非常注重气氛的渲染，从场景、光线、音效等多方面共同营造出了老《生化》的感觉。在开启3D效果、戴上耳机后，那呼之欲出的恐怖感绝对出色。战斗操作方面基本沿用了《佣兵 3D》，非常舒适，给3DS装上扩张滑杆后也能满足习惯射击游戏操作的玩家。剧情描述是本作的一大亮点，交错的时间线、不同的角度以及章节间的前情提要，都仿佛让玩家在欣赏一部大片。不过售前所宣传的解谜在实际游戏过程中算不上出彩，BOSS战的打法也略显单调。



总分 27

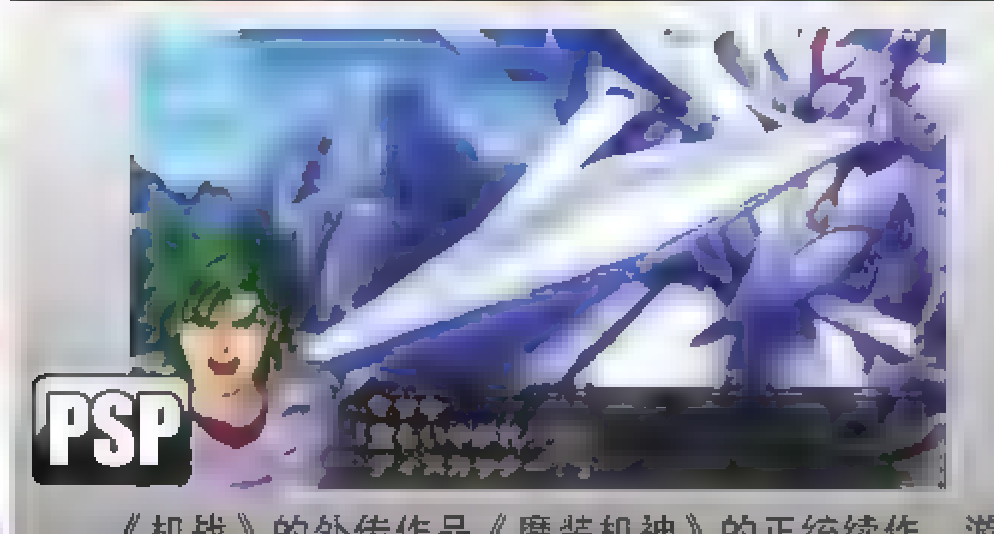
氛围	★★★★★
耐玩	★★★★
剧情	★★★★

画面非常漂亮，感觉就像玩家用机版的《生化》一样，结合相得益彰的BGM，将恐怖感渲染得很到位，颇有初代的感觉，特别是开了3D后就又恐怖了几分。



酷洛洛 游戏画面表现，尤其是恐怖环境的渲染都做得非常好，难免有几次被丧尸吓得想甩机器。除了一些怪问题，例如即使演算画面说话不张嘴（老卡够省事的）外，算是目前3DS最强画面了。

超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅱ 邪神启示录



《机战》的外传作品《魔装机神》的正统续作，游戏的剧情紧接前作，主人公安藤正树作为国际组织的一员投身到了新的战斗中，解决拉·基亚斯所面临的危机。

乌冬 基本系统和前作差别不大，属性相克、方向和高低差等设定都一应保留，所以本作玩起来更像《皇骑》这种正统的S·RPG，玩惯了现在的《机战》作品的玩家也许需要适应一下。游戏的进化有目共睹，首先是画面方面，机体建模细致、人物立绘精美、地图的场景也多样化，让人眼前一亮；还有战斗动画追加了角色语音，终于可以听到喜欢的角色喊出必杀技的名称了，代入感大为加强。不过本作的缺点也很明显，那就是关卡数量远远不如前作，剧情也略显单一，许多伏笔都没有得到展开，看来厂商是故意为续作留了一手的。

总分 23

关卡数	★★★
画面	★★★★
音乐	★★★★

虽然是Winky Soft带来的系列正统续作，但素质并没有想象中那么高，游戏难度偏低，每一关敌我登场机体数量少，剧情缺乏深度等都是本作比较明显的问题。

酷洛洛 相比《机战》，本作对战术的要求会更高一点，系统改进不大，但画面和语音上下了不少功夫。虽然有用语集，但本人更希望是人物与机体的图鉴，毕竟是10年前的作品。

■スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神Ⅱ REVELATION OF EVIL GOD■UMD■NBGI■S·RPG■2012年1月12日■1人■无对应周边

黄金眼 REVIEW
GOLDEN EYE IN-DEPTH

英雄传说 碧之轨迹

英雄传说 碧の轨迹

PSP ◆Falcom◆RPG◆2011年9月29日◆日版
◆1人◆6090日元◆无对应周边

游戏时间：10小时以上

黄金眼评分 26 热血推荐 文 阿鲁

“《伊苏》系列”和“《英雄传说》系列”作为Falcom公司两大看家作品，曾带给老玩家们非常棒的游戏体验，随着Falcom转战掌机市场后，这两大系列的相关作品陆续登陆NDS和PSP平台，而“《英雄传说》系列”作品更是不断创造着销售记录，最终在复刻完“空轨三部曲”之后，Falcom在PSP平台制作了“《轨迹》系列”的后续作品，在这之后，有着庞大世界观的“《轨迹》系列”使渐渐脱离《英雄传说》的怀抱，开辟了属于自己的一片天地

《碧轨》的变化

从“《轨迹》系列”第一作开始，游戏的基本系统就已成型，即便是延续到第五作的《碧轨》，变化也不是很大，只是在一些细节上稍作调整。和前作《零轨》相比，本作新增了导力车，这样一来就可以更快捷地前往目的地；战斗部分的一齐攻击、必杀技等可以跳过战斗画面，这些都大幅提升了游戏的流畅度，加快了游戏的进程，在做分支任务和练级时少了跑路、重复看战斗动画的枯燥感。新加入的主结晶回路和爆裂模式一定程度上使战斗模式更加多样化，爆裂模式更是成为了攻克部分BOSS的利器，这些都算是非常不错的进化。当然不管游戏怎么变，该系列的重头依旧是剧情，而《碧轨》在剧情方面的走向可以说出人

▲本作新增的导力车系统，不能驾车在道路上行进算是个小小的遗憾。

意料，不但填了前作的坑，还把《空轨》的诸多世界观延续了下来，让原本以为只是外传性质的作品一下子提升到了正篇的高度，游戏完结后让人对故事的后续发展充满期待。

庞大的世界观

“《轨迹》系列”的大背景是一个名为塞姆里亚大陆的地方，崇尚武力的埃雷波尼亚帝国和东方人聚集地的卡尔瓦德共和国是大陆上的两大霸者，双方为了吞并对方在明里或暗里都有过不少次对抗，不过由于实力差距不大，因此双方一直处于牵制对方的状态，这样一来，利贝尔（《空轨》的舞台）和克罗斯贝尔（《零轨》和《碧轨》的舞台）这样的小国家才有了发展的机会，而“《轨迹》系列”正是以在夹缝中求生的小国为视点，玩家在游戏中可以体验到利贝尔和克罗斯贝尔两个国家经历内忧外患，最终冲破障壁成功独立的全过程。

除了国家之间的外交和战争，还有一个名叫“噬身之蛇”的神秘组织贯穿游戏的始终，这个神秘的组织可以说人才济济，不但有着众多能一骑当千的“执行者”，其下属的猎兵团战斗力也不亚于军队，而高层人员中甚至不乏杰出的科研人员，其科技水准甚至连两大国都自叹不如。该组织在各地从事的神秘活动自然也是游戏的看点，七至宝的复出和各种计划的实行让这个原本以机械和魔法为主的世界多出了一份神秘的色彩。隶属于七曜教会封圣省的最强战力“星杯骑士团”主要负责回收那些危险的古代遗物，他们自然也就与不惜一切手段发掘出古代遗物的“噬身之蛇”杠上了，虽然《空轨》第三作用了一整部作品来描述“星杯骑士团”和下属的守护骑士，但实际上玩家能从中得到的情报非常有限，包括“噬身之蛇”在内，这两大组织成了整个系列中最神秘的存在。在最新作《碧轨》中，两大组织再度现身，虽然没有正式冲突，但新成员的出现再度揭开了两个组织一层神秘的面纱。随着系列整个故事的发展，这两个神秘组织的内部构成正在逐渐明晰，整个大陆的全貌也逐渐展露了出来，不过按照整个系列的发展进程来看，想要了解故事的全貌也许还要等上很久。

之所以花大篇幅来总述整个系列，是为了引出接下来的结论，那就是《碧轨》在整个系列中起到里程碑般的作用——确立了整个系列的正式独立。要知道“《轨迹》系列”只是“《英雄传说》系列”的其中一部作品，虽然“空轨三部曲”完结后还留下了许多疑问，但这些问题留给玩家自己去思考也未尝不可。不过Falcom并没有投入《英雄传说》新作的制作，《零轨》和《碧轨》的横空出世让玩家们明白了一件事，那就是Falcom准备将把《空轨》挖的坑给填了，而《碧轨》中“噬身之蛇”、“星杯骑士团”的出现；两大国的斗争；七至宝的出现等很明确地表现出了Falcom准备将这个故事延续下去的决心，可以说《碧轨》的出现正式确立了该系列从《英雄传说》中独立出来，正式成为一个全新的系列发展下去。

关于续作的猜想

“《轨迹》系列”最新作《那由多的轨迹》已正式发表，不过目前没有该作的详细资料，官方宣称这是一款从舞台设定、角色以及系统都焕然一新的完全新作。从官方公布的假想图来看，这是一个极具未来感的世界，四座浮岛各具特色，下方的巨大齿轮和中央的神殿怎么看来都是一个具有高度文明的世界。难道Falcom真的准备打造一个全新的《轨迹》给玩家么？至少本人不那么认为，要知道塞姆里亚大陆上是存在所谓古代遗物这类极度危险的物品的，而七至宝、守护兽这类超现实的东西也显然不是当前这个世界能创造出的物品，这些物品的存在证明在遥远的古代，曾经有高等文明在这片大陆上活动过，也许《那由多的轨迹》将为大家带来一个“史前高等文明”的故事，也许所谓的女神、七至宝以及噬身之蛇的真正目的将会在这部作品中得到解密。

▲超现实的风景不一定预示着未来，也有可能是在“古代”。

文 半夏 美编 咕噜

在164辑《掌机王SP》曾为大家介绍过《简单下载系列 Vol.1 THE 密室逃脱》，如今这款游戏在任天堂e商店推出了续作，仍然是密室脱出类，和前作一样仅有三关却有着完整的剧情，下面就让我们一起来看一下吧。

The 密室逃脱 学校旧校舍篇

D3 Publisher	ADV	2011年12月7日
日版	1人	500日元
无对应周边		

《简单下载系列 Vol.2 THE 密室逃脱 学校旧校舍篇》

操作详解

游戏中调查、移动光标、吹气、转动、开启MENU菜单等操作都可以使用按键操作，也可以使用触屏进行，在设定中可以设定两种不同的触摸方式，一种是对应上屏相应位置的触摸，一种是类似鼠标的非对应位置触摸，玩家可以根据自己的喜好选择。另外本作中新加入了笔记系统，点击触摸屏右下“MEMO”按键就可以打开笔记，随时进行记录，同时还可以对当前画面进行拍照，方便做标记。

MENU菜单	
セーブ	存档
ロード	读档
オプション	设定
ステージに戻る	回到选择关卡画面
タイトルに戻る	回到标题画面

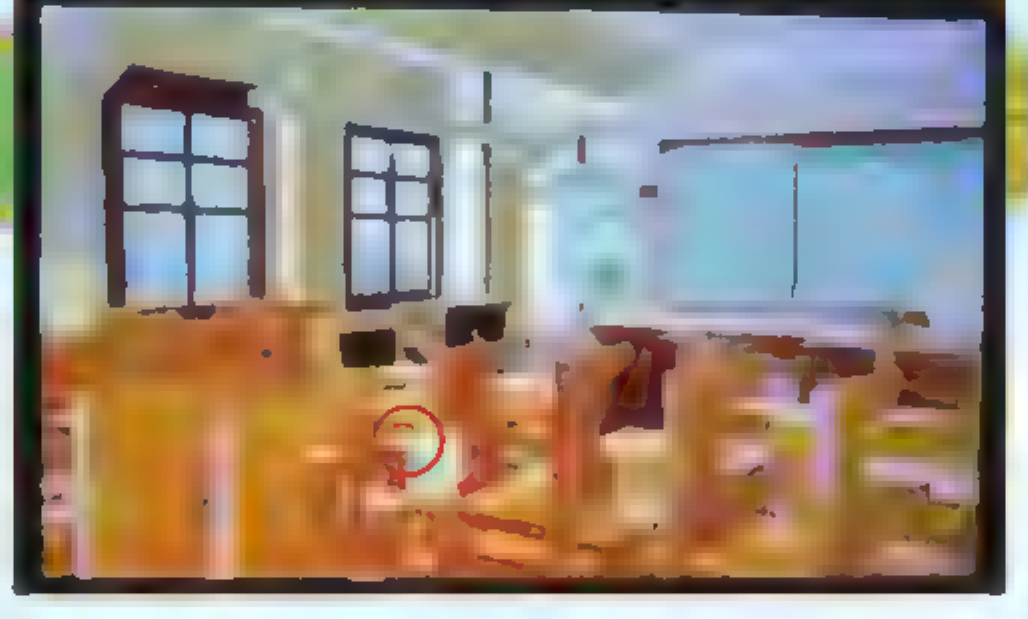
按键	作用
十字键／滑杆	移动光标
A	调查／使用道具
X	道具菜单
L／R	左右移动视角
B	向后移动视角／取消
Y	按一下可以进行吹气、转动等动作

关卡详解

第一关

主人公因为惩罚游戏而被迫来到学校的旧校舍，谁知和他一起来的友人把他锁在了教室里，为了不让他人看笑话，他决定冷静下来，一个人从教室中逃出去……

点击教室中间标注红圈的位置，得到被人遗落的笔记本。在道具界面调查笔记本，笔记本左侧写着提示语句“在钥匙掉落无法取出的地方用粉笔做下了记号”，调查右侧细小痕迹的地方

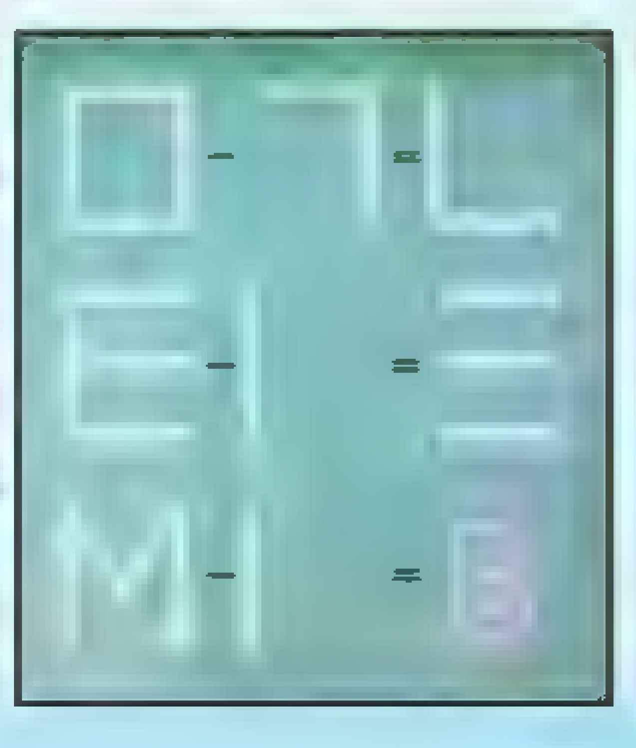


得到一枚曲别针。调查最前方窗户下面的柜子，发现侧面有一个粉笔画的标记以及上面有一个小孔，钥匙应该在这里，点击柜门发现柜子是锁着的暂时无法打开。推动左侧黑板看到几个用粉笔写的箭头，箭头之间有微妙的空隙似乎有书写痕

迹。从右侧黑板槽中得到粉笔，对着左侧的箭头符号使用粉笔，然后按Y键对着3DS吹气能够得到完整的暗号：↑→↑←↓↓。调查靠近教室右侧课桌上的书包，使用道具曲别针将其打开，得到的小方盒，似乎里面有什么东西，按Y键之后按照之前黑板上的符号倾斜3DS，箭头向上表示向前倾斜，箭头向下表示向内倾斜，完成之后得到一枚小磁铁。回到画有粉笔圈的柜子，对着圈使用磁铁，能够得到一枚钥匙，使用钥匙打开柜子得到一根棒子。

调查图上画圈的部分，得到马桶搋子的下半部分，在道具界面把棒子和搋子组合就能得到完整道具。调查教室后黑板旁的柜子，发现柜子没有拉手打不开，使用马桶搋子能够打开门。打开门的一瞬间瓶子掉在地上碎掉了，水撒了满地，点击桶上的抹布，之后使用它擦地上的水，得到浸水的抹布。调查教室前方黑板右侧，推动黑板之后得到谜之符号，如下图。

调查前门把手，发现被油污覆盖，使用浸水的抹布能够擦干净，想要打开门逃出的主角却发现门把掉了下来。只得继续调查教室前门的窗户，窗户很脏看不到外面，使用浸水的抹布擦拭，玻璃变得干净之后可以看到走廊上的镜子，调查镜子里教室的名牌，得知所在的是2年B班教室，同时看到教室前门还有按键锁。点击掉落的门把位置能够进入按键开锁，密码就是刚刚谜之符号暗示的，按顺序按下：左上、中央、右上、中央右、右下。具体解释见右图，按动之后前门打开，第一关完成。



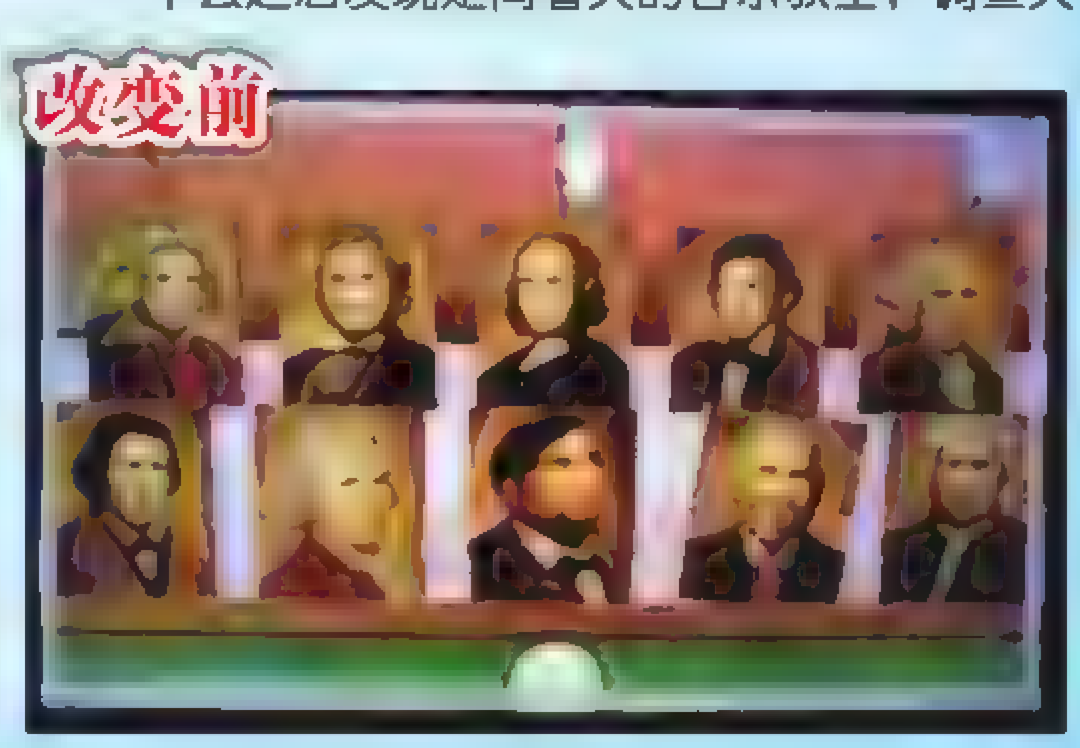
第二关

原来主人公之所以来到这里是因为之前和同学聊到旧校舍有幽灵的传说，输掉猜拳的主人公被迫来到教室进行试胆大会，这里有个小暗示，明明友人和主人公一样出布却最后因为少数派而输掉，莫非……总之来到走廊的主人公为了躲避火灾而来到了理科实验室……

调查教室后面的白色柜子，里面没有东西，点击柜子旁边地板，发现有移动痕迹，之后可以移动柜子，发现紧急出口，可惜被钉子封住不能打开，需要寻找坚硬的物品敲击。在教室后方右侧柜子内可以发现一个量杯。在最前方窗户下有一个灭火器，调查图上画圈部分，可以得到灭火器的安全栓。

调查黑板右下角的恒温柜，发现里面都是冰，对右上角的温度控制器使用安全栓调高温度后，把量杯放入，过一段时间量杯内会出现冰融化的水。再次转动安全栓把温度调回去，并把装了水的量杯放入恒温器，能够得到装有冰的量杯，在道具界面调查，可以得到坚硬的冰块。回到刚刚的非常出口，使用冰块敲击钉子可以开启出口。

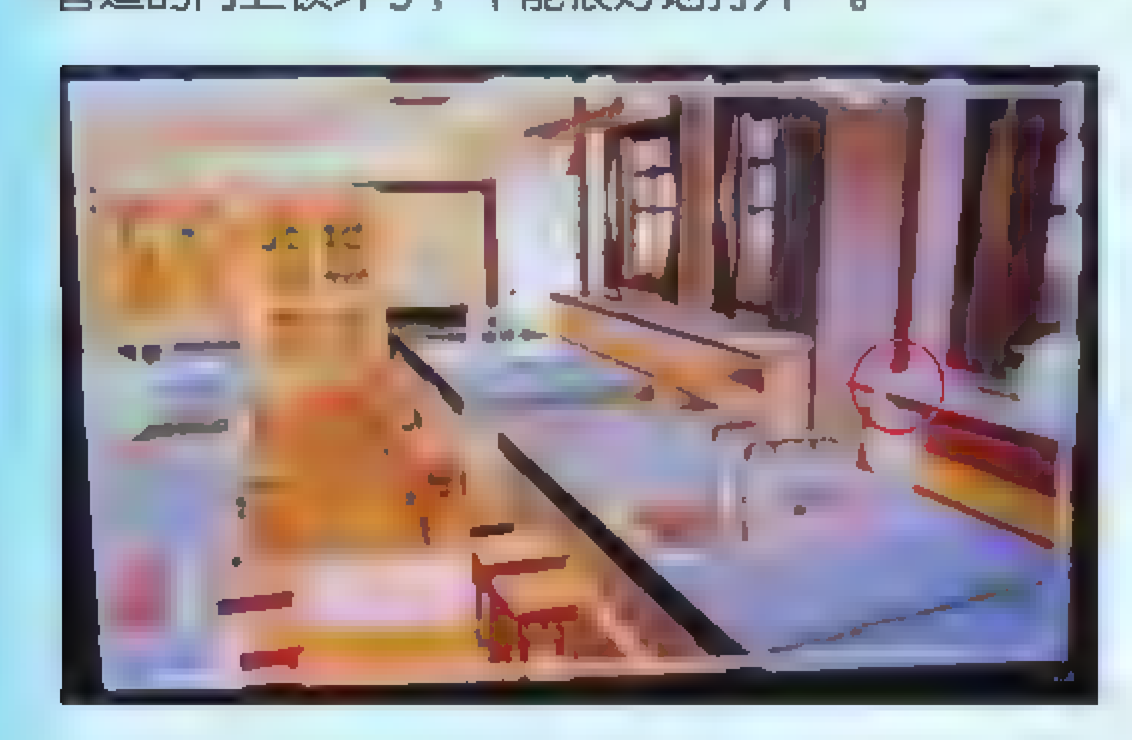
下去之后发现是间着火的音乐教室，调查火



焰上方的肖像画，记住肖像画顺序。查看火焰右侧的大鼓，使用旁边的鼓槌敲击，会听到一些声音，再查看画像，发现部分画像发生了改变。

查看角落里的木琴，点击左前方颜色不同的地方，得到一小块木头按键，在道具界面旋转木块，发现它背部也有一个符号。教室后方中间的柜子有一个由两排字母按键锁的抽屉，对比之前拍下火焰上的画像，位置有变化的按下去：上部是WSH，下部是SMB,抽屉打开，得到超长的水管。教室右后方有一把有弦的吉他，查看图上画圈位置，能够得到卷弦器。

为了救火主人公只得先回到理科实验室，点击图上画圈位置能够得到写有提示的试纸："水管道的门上锁坏了，不能很好地打开"。



和刚刚使用相同的顺序得到装有水的量杯，对着灭火器使用装水的量杯，得到装着白色水的量杯，回到试纸的地方，使用该道具，发现试纸上多了一行符号：←→←→。调查教室右下角的黄色铁箱，对着锁孔使用卷弦器。然后按Y键按照刚刚的符号转动3DS，铁门就会打开，拧开闸门。来到教室惟一拉着窗帘的窗户，打开窗帘后发现窗户是开着的，下面正对着着火的音乐教室，将之前得到的水管接在这个窗户正对着的水槽上面的龙头上，并拧开龙头。

下楼梯回到音乐教室，点击窗外喷水的水管就可以救火，火灭之后再一次调查画像，在下排第四个画像后得到道具乐谱。在道具界面查看乐谱，发现上面有极小的字肉眼无法分辨。回到理科实验室使用显微镜看乐谱，得到符号：Ⅰ、Ⅲ、Ⅵ。回到音乐教室，调查钢琴键盘，把木块按键按图上放置，并依次按下Ⅰ、Ⅲ、Ⅵ。

打开钢琴盖子得到钥匙，对着门使用之后可以逃脱。

第三关

主人公在走廊看到友人，友人却不理睬他，不小心掉落到校长办公室的主人公又开始了新的逃脱……

点击沙发上的碎木板，得到有钉子的碎木板，钉子暂时无法取出，调查沙发左侧垫子似乎可以移动，按Y键并向后倾斜3DS能够掀起垫子，得到笔记本。调查笔记本，上面写着："某月某日 下午□□时□□分 最近总是忘东西，为了不忘记保险柜的密码而进行了录音，密码刚好是现在录音的时间。 同日 下午下午□□时□□分 钟表的齿轮掉下来坏掉了，40分钟前我打电话的时候它的样子就不太好……" 查看墙壁上的龙画像，按Y键向前倾斜3DS，会发现画像后的钥匙，和一个按钮。龙画像下沙发右侧的地板上有移动痕迹，调查之后可以移动沙发，这样就可以够到高处的鱼拓，鱼拓右上也有一个按钮。

从保险箱下面的地板上拾取奖杯，调查鹫形状奖杯，按Y键转动奖杯后发现后面也有按钮。查看校长办公桌，中间抽屉使用钥匙打开后可以得到打火机。左侧第一个抽屉，按Y键向右侧转动3DS后可以打开，得到另一把钥匙。同样转动壁炉右侧的大瓶也会发现一个按钮，同时对着瓶里的水使用奖杯，能够得到装满水的奖杯。

在道具界面点击笔记本右侧空白页数结合打火机能够得到火种，使用火种点燃壁炉，并把木板扔下去烧。之后使用奖杯灭火，再点击木板可以得到钉子。

对着时钟的门锁使用钉子可以打开门，得到里面的齿轮，注意钟停止的时间是4时15分。对校长办桌子上的电话按键位置使用齿轮，然后就可以拨打电话了，可惜主人公不记得家中电话，只得再想办法逃脱。电话上写着“录音服务号码147”，拿起听筒，转动齿轮拨打之后听到要求输入密码，密码根据日记提示是钟表坏掉前40分钟，也就是下午3点35，输入密码1535，可以听到录音“铁的保险箱是矛和盾”。调查保险柜旁边的足球锦旗得到矛尖，查看配套的足球奖牌，发现上面写着获得奖牌的日期是7月19日，如图位置插入矛尖，并按顺序按下0719后门会打开。

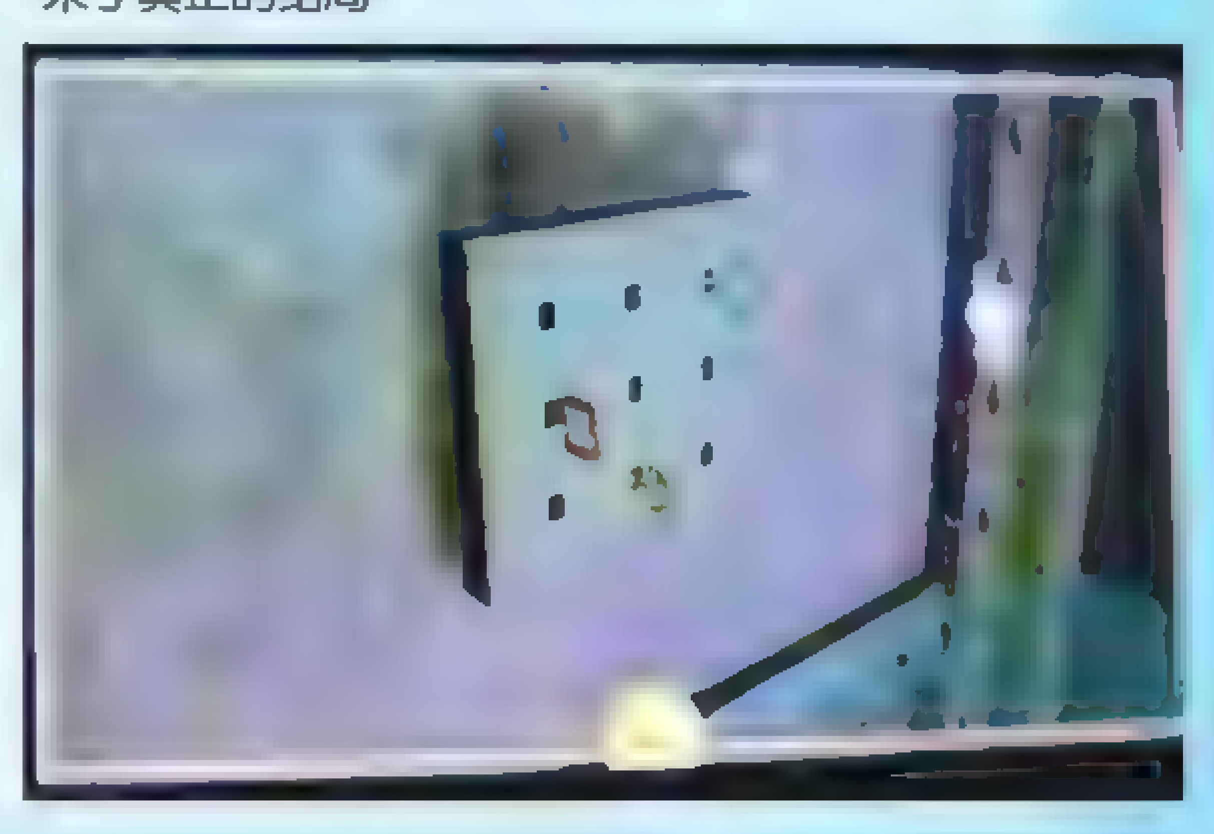
得到头像后调查下面的纸会得到提示密码：ANA KASI HSAWU ZIMU STET UYR，同时发现保险柜内也有一个按钮，将头像放在胸像上，校长办公室的门就会打开，从这里出去的话就能迎来普通结局，但是面对办公室内的重重谜团，如果想要解开恐怕还要继续留在这里。

隐藏关

决定留在校长室的主人公为了解明这些按钮的谜团开始了又一次的逃脱……

保险柜内的密码如果倒过来念就是日文的：龙、铁、水、鹫、鱼。转动校长头像，发现当他面对某个按钮的时候按钮就可以按动，按照上面提到的顺序，分别按下龙挂画后、保险柜内、水壶上、鹫形奖杯上、鱼拓上按钮，校长像旁边会开启密道。下去之后发现是一个浸水的地下室，对着蜡烛使用火种，点燃蜡烛之后能够看到周围样子。调查右侧的沙袋堆，点击得到最上面的一个小沙袋，在道具界面翻转查看，发现其后面的钥匙，使用钉子能够划破得到钥匙，继续调查沙袋堆，在最上方得到一个沙袋。点击图上画圈位置发现水下有一道隐藏的暗门。

使用沙袋将暗门围住后用奖杯能把水掏干，使用五边形钥匙能够打开，发现里面是一个慰灵杯。突然间主人公下来时的门被封死，一个恶灵诅咒主人公去死，一瞬间水位升高，为了生命安全，主人公必须加快逃脱的速度。对着蜡烛按Y键吹气，可以发现烟飘向墙内，再一次点燃蜡烛后，点击墙壁上烟消失的位置，得到一个转盘。在之前发现慰灵杯的地方的旁边柱子下端发现一组箭头符号：→→←←←→←。调查大门右侧的九宫格柜子，记住上面特殊符号的位置，然后在大门上九宫锁的对应位置插入对应形状的钥匙。再使用轮盘按Y键按照之前得到的提示转动3DS就可以开启机关，注意左侧只能向右转，右侧只能向左转。两者都完成后主人公终于脱出密室，迎来了真正的结局……



在这里小小剧透一下吧，主人公的友人是个真真正正的幽灵，学校的恶灵因为慰灵杯被遗忘而暴走，所以才困住了主角，最后主角和友人的剧情居然有那么一点小感动，推荐完成游戏的玩家看一下。总的来说本作解谜还算环环相扣，作为一款500日元的下载游戏还是值得尝试的。

文 胧月　美编 sienna

钟声常鸣的钟楼镇

王国之心3D 梦中坠落

Square Enix	RPG	日版	预定2012年3月29日
1人	6090日元	对应周边未定	

《王国之心3D》将讲述系列的时间轴中最新发生的故事，主人公索拉和利库在迪士尼作品中的魅力世界里再度展开冒险。多彩的迪士尼世界是挑逗玩家冒险心的重要因素，这次就首先为大家揭晓以《钟楼怪人》为原型构筑的世界"钟楼镇"。此外，一些为系列FANS熟知的世界和不可思议的生物"食梦者"也将进一步公开情报，对于拥有诸多设定谜团的本作而言，事先预习这些情报能让你少走不少弯路。

以巴黎圣母院为中心的巴黎是个回荡着庄严钟声的美丽城市。

这就是报时的大钟

克洛德·弗洛罗
副主教，巴黎的实际支配者。以残忍的手段驱逐着自己憎恶的吉卜赛人，也是当年害死卡西莫多母亲的真凶。
一心排除吉卜赛人的阴险男人
排比斯向克洛德报告目击者的目击情报，克洛德流露出不满的神色。
称呼卡西莫多为“卡西”的石像们，是卡西莫多的好友。看到这些能开口说话的石像，见多识广的索拉也不免吃了一惊。
克洛德的近卫队长，精明强干，听从克洛德的命令驱逐吉卜赛人，却在执行任务的过程中对克洛德的残忍命令心生疑问。
排比斯
21

与匹诺曹在新世界中的羁绊

匹诺曹是系列的老面孔，这次的冒[illegible]团小屋为主。

漂亮的马戏团

《王国之心3D》的大故事发生在“世界的不醒梦境”里，索拉和利库尽管能与之前一同冒险过的角色们相遇，却发现他们都没有关于两人的记忆。舞台之一的“恶作剧乐园”，即是以《木偶奇遇记》为原型构筑的冒险世界。以往作品里曾在大鲸鱼的肚子中来回忙碌的索拉，这次又要去解决什么难题呢？

蓝仙女

为本是木偶的匹诺曹吹进生命气息的仙女，匹诺曹与她约定要当一个好孩子。

匹诺曹

拥有生命的奇异木偶，忘记了约定后只一心享乐，结果却遭到报应，长出了动物的耳朵和尾巴。

一说谎鼻子就会变长的匹诺曹真的有在反省吗？

说谎匹诺曹的命运将走向何方？

看到吉米尼对匹诺曹如此尽心尽责，利库也开始沉思自己身边究竟有没有这样的一个人。
曾与索拉拥有一段长期冒险的吉米尼，却并不记得发生过的事了。
与索拉相遇的蓝仙女似乎对索拉的事情非常了解。
盖比特
雕刻木制玩具的工匠，是匹诺曹的生父。他把匹诺曹当成自己的亲生儿子般疼爱，为匹诺曹的交友不慎感到担心。
吉米尼
住在盖比特家的蟋蟀，受蓝仙女所托，负责匹诺曹的教育工作，但经常遭到匹诺曹的嫌弃。

亦敌亦友的奇异生物——食梦者
食梦者是本作中新登场的种族，类似于使魔或召唤兽。它们之中既有与索拉为敌的（梦魇），也有作为同伴登场的（圣灵）。食梦者大多配色鲜艳，除了之前介绍过的若干，这次就来继续公布其中的新品种。
大型食梦者的特殊技
在与大体型食梦者作战时，满足一定条件即可使用特殊指令“吹飞”，该技能可以让主人公围绕食梦者旋转后将其扔出。
象象
梦魇
以巨大的身体和长鼻子发动攻击，可以从远处投掷岩石，擅长拉开距离作战。
毒山椒
梦魇
跳到高空中放毒，之后的舌头攻击也带有剧毒。
冰企鹅
梦魇
24

猫猫梦魔
海马梦魔
动作非常奇特，放出造成伤害的光球和电击。
与索拉和利库的连携技
食梦者中的圣灵可以跟主人公发动连携技。索拉的连携技是骑乘在圣灵身上的特殊攻击，而利库则是让圣灵寄宿到自己的武器上，使用附带属性的各种攻击。
喇叭羊圣灵
针狮子圣灵
索拉握住满身是刺的针狮子的尾巴，将其当做流星锤使用，攻击范围和力度都相当可观。

文 苍穹 美编 咕噜

无双武将、针锋相对！

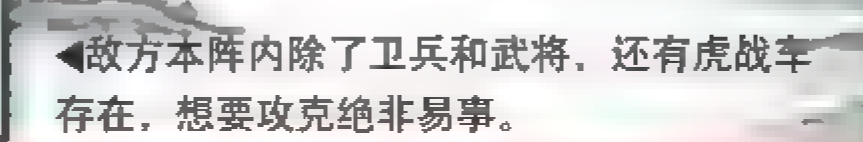
《真·三国无双 NEXT》作为PSV的首发游戏，相信此时不少玩家已经玩到。而3DS方面继《战国无双 编年史》后，也将推出强调对战的《真·三国无双 VS》，下面就来看看本作的情报。

3DS	真·三国无双 VS			
	Koei Tecmo Games	ACT	日版	预定2012年4月26日
	1～4人	6090日元	对应周边未定	

武器：镖
声优：伊藤加奈惠

▲允许多名玩家展开激烈、爽快的大混战是本作的一大魅力。

本作以“对战”为核心，玩家可以任选3名武将组成小队，以攻陷敌方的本阵为目的。是控制3名武将合兵一处共同杀敌，还是兵分三路尽快压制据点呢？一切都交由玩家定夺。虽然是强调对战，但一骑当千的爽快感在本作中依然健在，另外为了方便不擅长动作游戏的玩家，本作还加入了一些全新的操作。



◀敌方本阵内除了卫兵和武将，还有虎战车存在，想要攻克绝非易事。

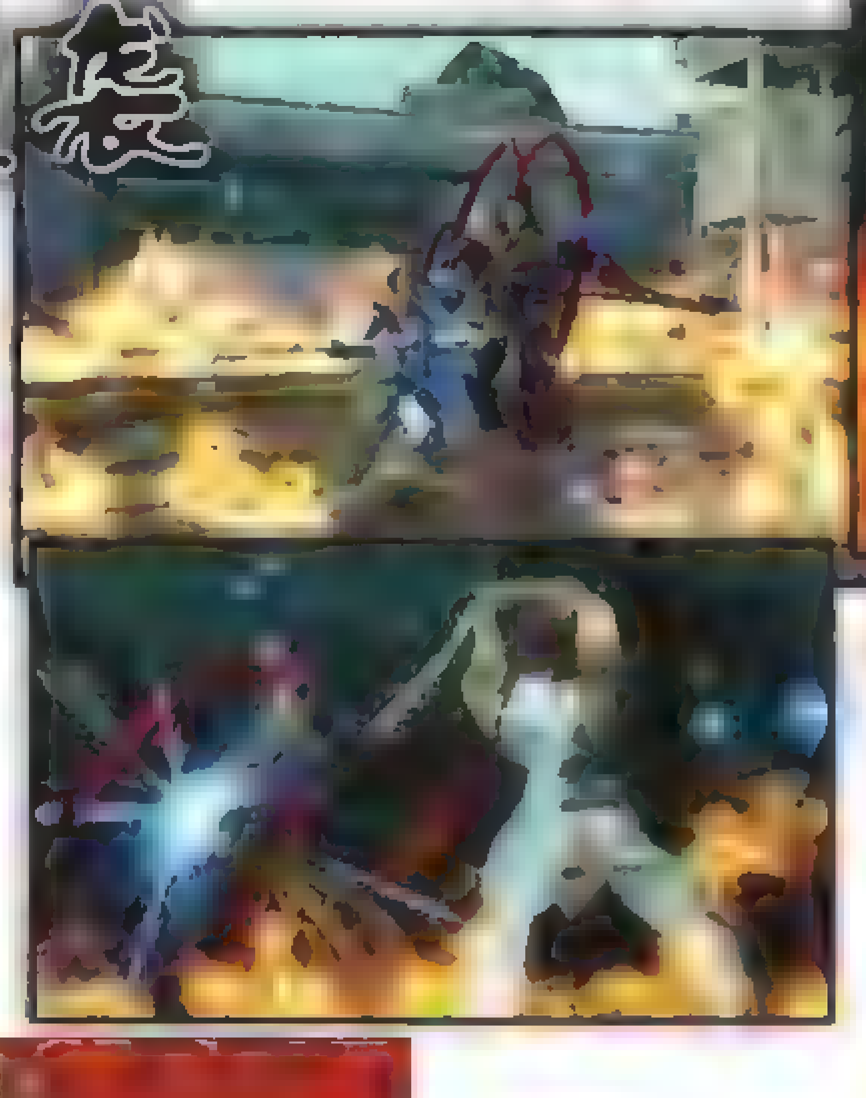
触屏操作

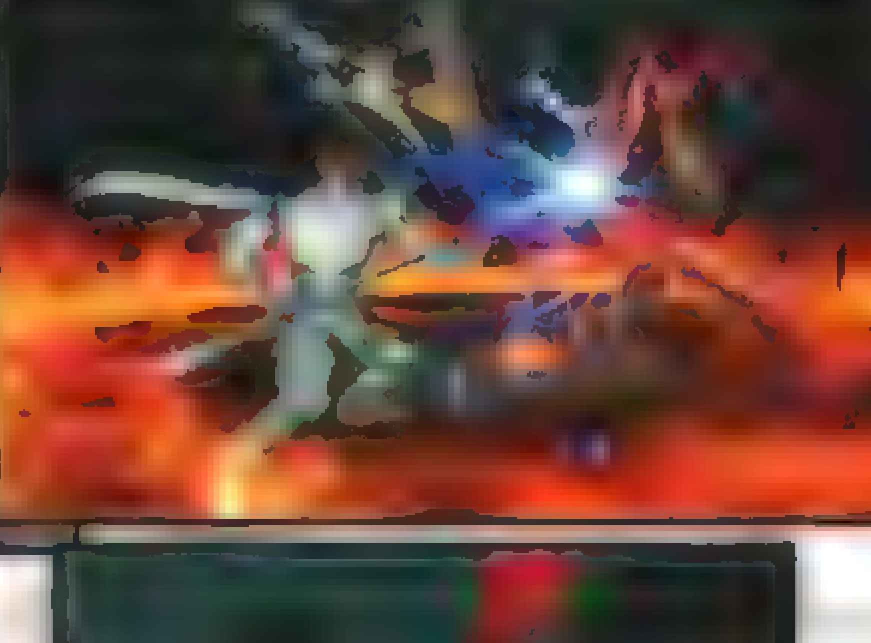
▲“霸道”应该是特殊技，具体有什么效果目前尚不明朗。

在战斗中，下屏幕画面会显示战场的区域地图、武将配置情况以及武将的能力、技能效果等，地图上也会用一些动画效果来表现当前的战况。点击武将头像就可以瞬间切换当前所操纵的角色，非常方便。

无双突袭

“无双突袭”是本作的全新要素，发动后武将周围会被火焰包围，敌我双方的武将短兵相接。根据一定的时机按下按键，就可以在单挑中压制对手，操作并不复杂，任何玩家都能轻松上手。





▲在“无双突袭”中决出胜负后，胜者会给与败者决定性的一击，画面效果极具迫力。

吴
孙尚香
武器：圈
声优：宇和川惠美

蜀
赵云
武器：龙枪
声优：小野坂昌也

本作中将有来自15部作品的角色组合参战。除了之前公布的《无尽传说》、《宵星传说》和《仙乐传说》外，本辑“前线”再次为大家带来新参战角色的情报。从对话截图中可以看到，背景直接沿用了2009年发售的《对决传说》，交谈的内容也与世界树有关系，是否代表着本作只是将《对决传说》的FTG部分变为了ACT，而整个故事架构没有太大区别呢?

文 白菜 美编 Juxi

TALES OF THE HEROES TWIN BRAVE

テイルズ オブ ザ ヒーローズ ツインブレイヴ

不可动摇的羁绊!

英杰传说 勇气双雄

PSP

NBGI	ACT	日版	预定2012年2月23日
1人	6280日元	对应周边未定	

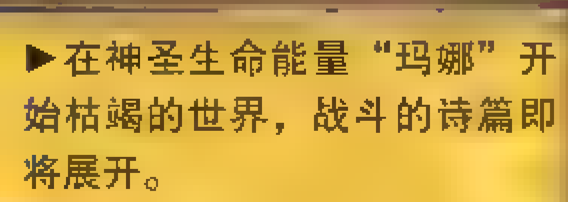
每个角色都有自己的故事

所有的参战角色都有独自的主线剧本故事。为了达成各自的目的，必须要经历许许多多的战斗。角色们之间的杂谈也都是全部重新收录的，玩家们将能够看到打破作品界限齐聚一堂的角色们之间的互动。

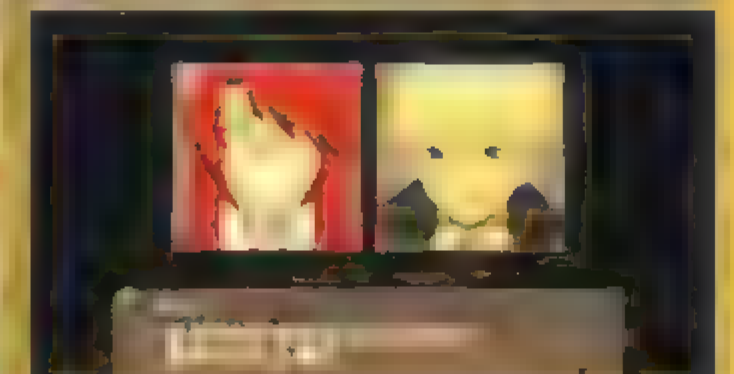
◀▼主人公角色与搭档一起冒险的理由，以及战斗中的连携方式。

知名搭档们的新冒险

◀之前已经介绍过的罗伊德与泽洛斯的杂谈。《仙乐传说》中拥有深厚羁绊的两人，在本作中有着怎样的目的呢?



▶在神圣生命能量“玛娜”开始枯竭的世界，战斗的诗篇即将展开。



预约特典是原创三头身动画

本作的预约特典是原创短篇动画《剧场传说》的下载码卡片。动画集合了系列中的人气角色，上演一幕幕搞笑短剧，全程语音自不用说，连ED也是采用了全新的曲目。右边将公开部分角色的设定图

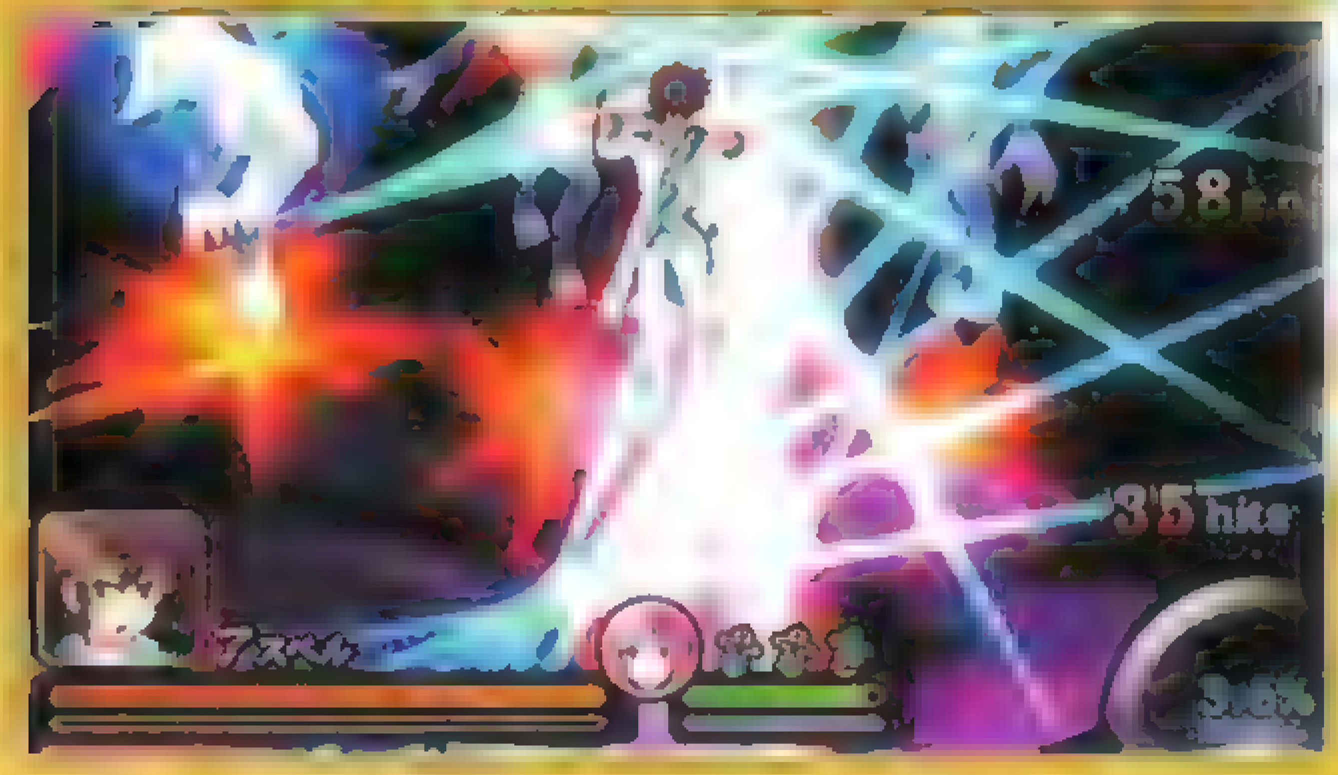
以丰富的表情四处乱窜！

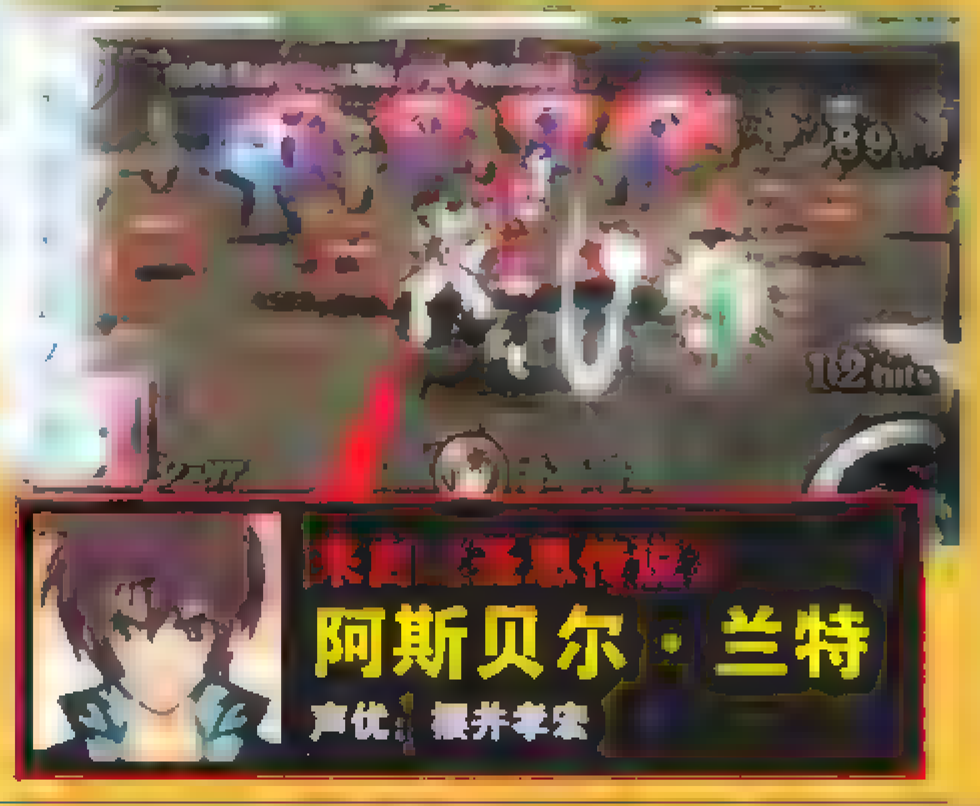
4组新参战的战士们！

系列的原点《幻想传说》、5周年纪念作《永恒传说》、10周年纪念作《深渊传说》，以及大受好评的《圣恩传说》参战角色在此公布！大家熟悉的秘奥义系统也确认收录！一旦发动秘奥义，将会插入全新绘制的特写插图，对大范围的敌人造成高伤害。

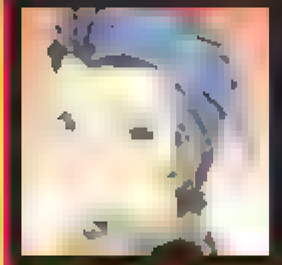
来自《圣恩传说》
谢莉娅·班兹
声优：河原木志穗

◀▼骑士阿斯贝尔与青梅竹马的谢莉娅。在阿斯贝尔发动猛攻之时，谢莉娅将以术或投剑技进行辅助连携。



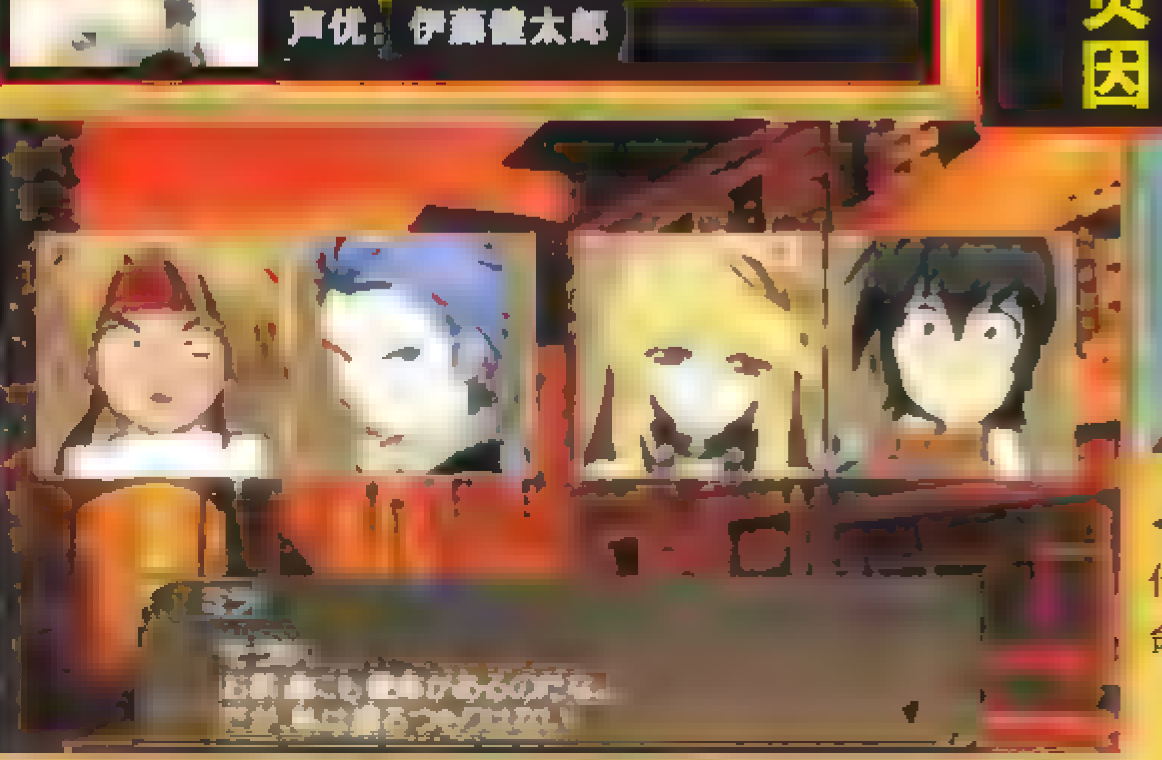


来自《圣恩传说》
阿斯贝尔·兰特
声优：樱井孝宏



来自《幻想传说》
切斯塔·巴克莱特
声优：伊藤健太郎

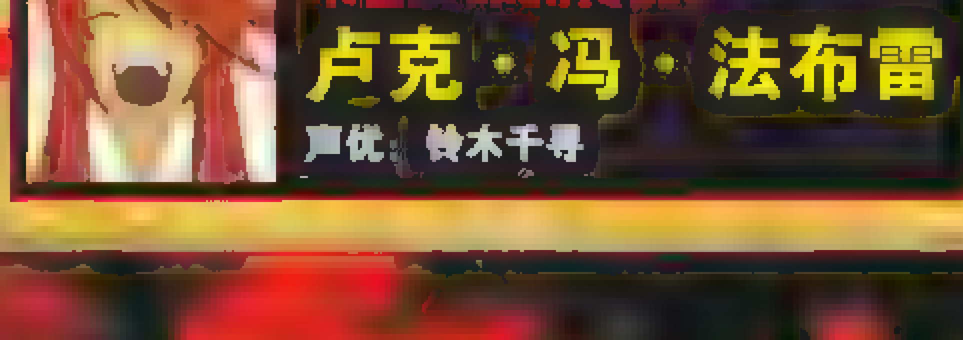
来自《幻想传说》
克雷斯·阿尔贝因
声优：草尾毅



◀剑士克雷斯与同一个村子出生的弓手切斯塔，跟系列最新作《无尽传说》的角色们相遇的场面。双方都无法退让的使命究竟是什么？

▲以自创剑术战斗的利德。喜欢平稳生活的他不太想与其他人扯上关系，但在战场上可没得选择。

▲▼用体术击溃敌人的法拉。下图是她使出秘奥义“狮吼爆碎阵”的瞬间。高速的动作与怒涛般的连续攻击，必定会活跃在战场中。



▲▶贵族出身，自我中心但剑术了得的卢克，与他的佣人兼亲友的凯。两人虽然都是使剑，但是战斗方式却有很大区别。

熟练使用连携秘奥义

不断战斗将会累积与搭档间的“绊值”，当“绊值”够高时，操作角色使出秘奥义后，搭档也有可能会跟着使出秘奥义，利用秘奥义组成的连携，一瞬之间可以将敌人一扫而空。

GOD EATER 2

文 半夏 美编 咕噜

噬神者2（暂名）

PSP

NBGI	ACT	日版
1~4人	售价未定	对应周边未定

拟定 2009年内

本作继承了《噬神者》的世界观，描写前作三年后的世界，更高速的荒神狩猎即将展开，本次前线将为大家带来角色的最新情报以及新的敌人和全新的地图，下面就让我们一起来看一下吧。

全新的部队

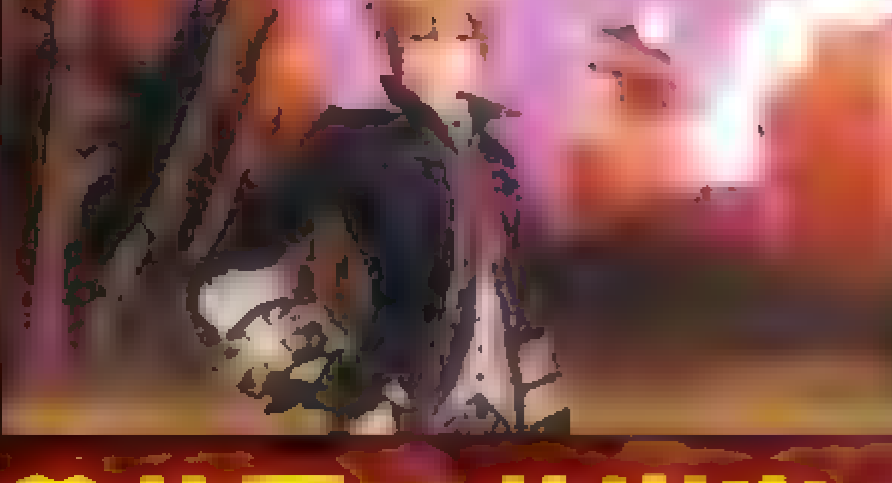
“布兰特”将荒神吞噬！

『为了不让他人牺牲，我将奋战到底。』

尤利乌斯·威士康蒂

声优：浪川大辅

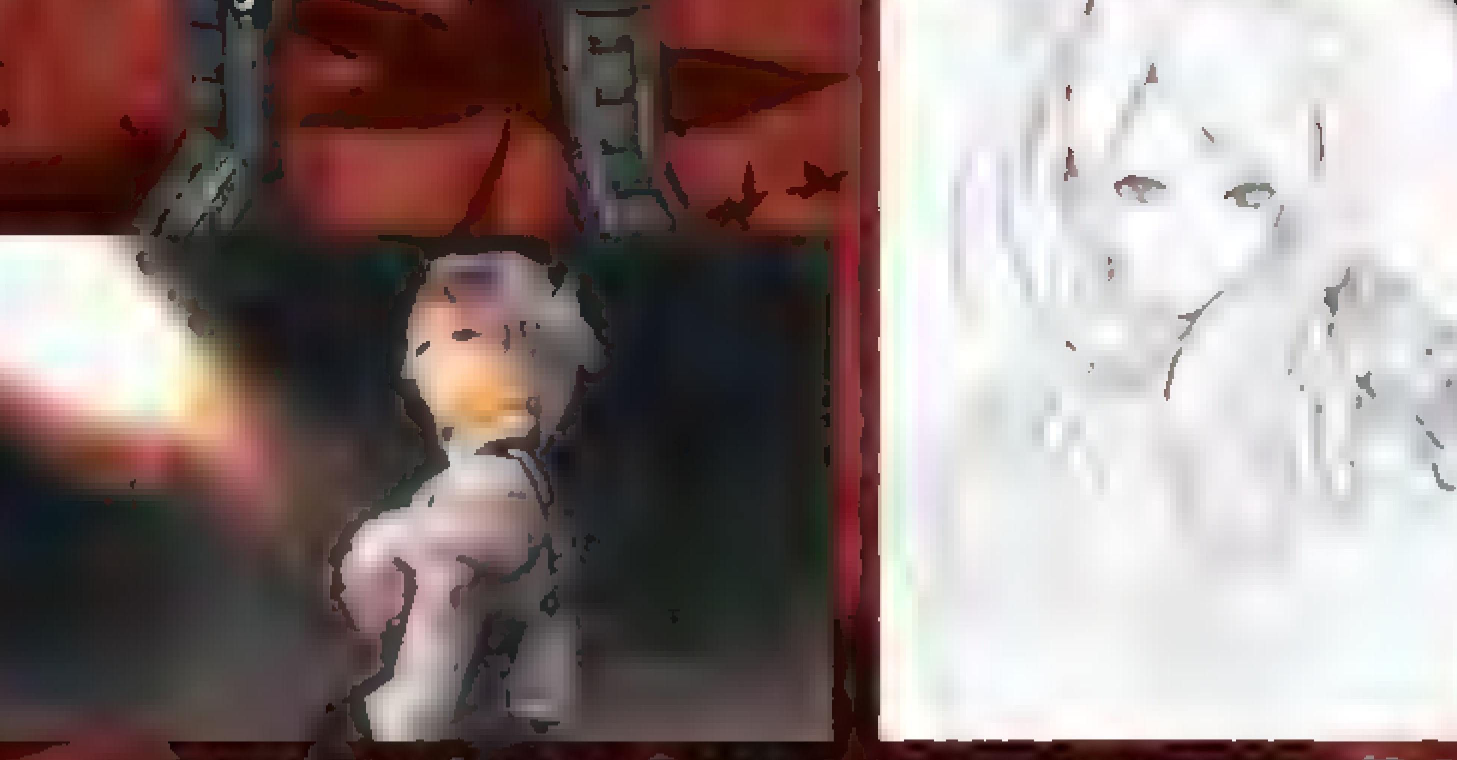
特殊部队“布兰特”年轻的队长，20岁。作为“Blood”首位适合者，具有非常高的战斗能力、军事判断力和决断力，对以主人公为首的所有队员都非常珍视。



希艾露·艾岚森

声优：能登麻美子

『你和我只是同属布兰特的队员，除此之外的任何关系都没有必要。』



特殊部队布兰特的队员，16岁。“Blood”的第二位适合者，担任尤利乌斯的保镖兼杂物处理，十分在意尤利乌斯的安危。虽然平日很少说话，总是很沉稳的样子，但是也有强悍的一面，一旦尤利乌斯陷入危险就会立刻掏出枪来迎击敌人。

出现新种类荒神“乌考法萨拉”

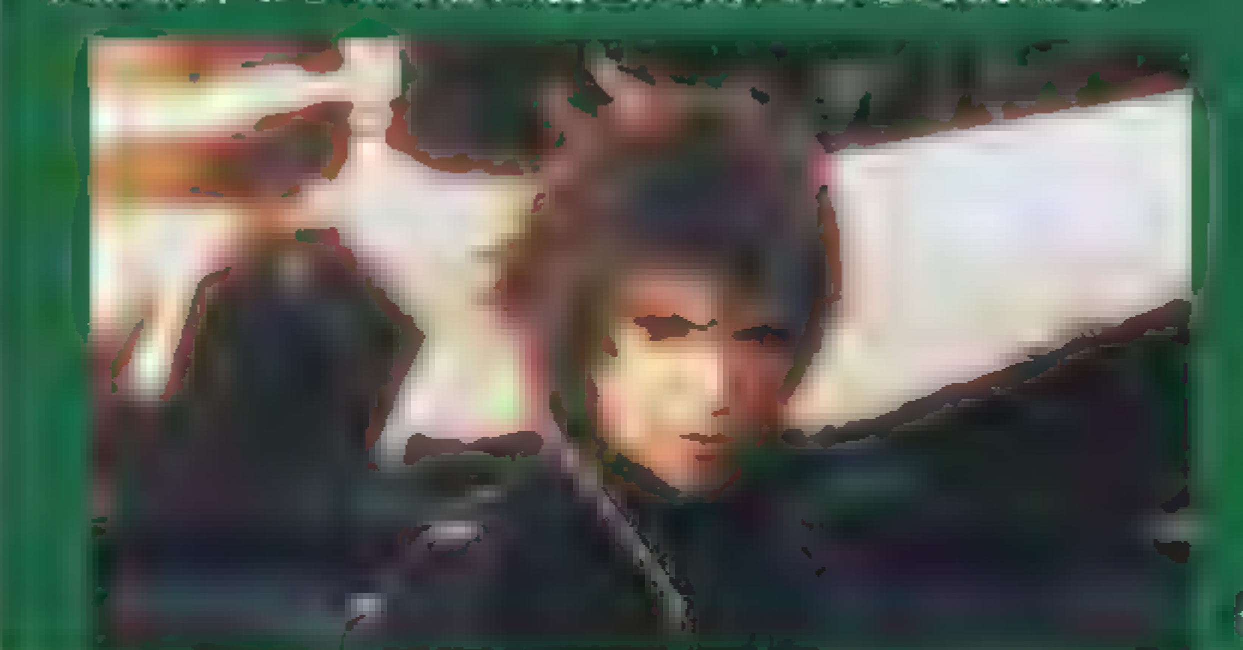
外形宛若鳄鱼，中型新种荒神“乌考法萨拉”，体型不算高大但身体很长，和过去的荒神形象完全不同，背部的扇叶形状器官是它最大的标志，全身都会进行放电攻击，要十分注意！由于它被设定为在水中的荒神，所以在本作中看来会有可以移动到水边的全新地图。

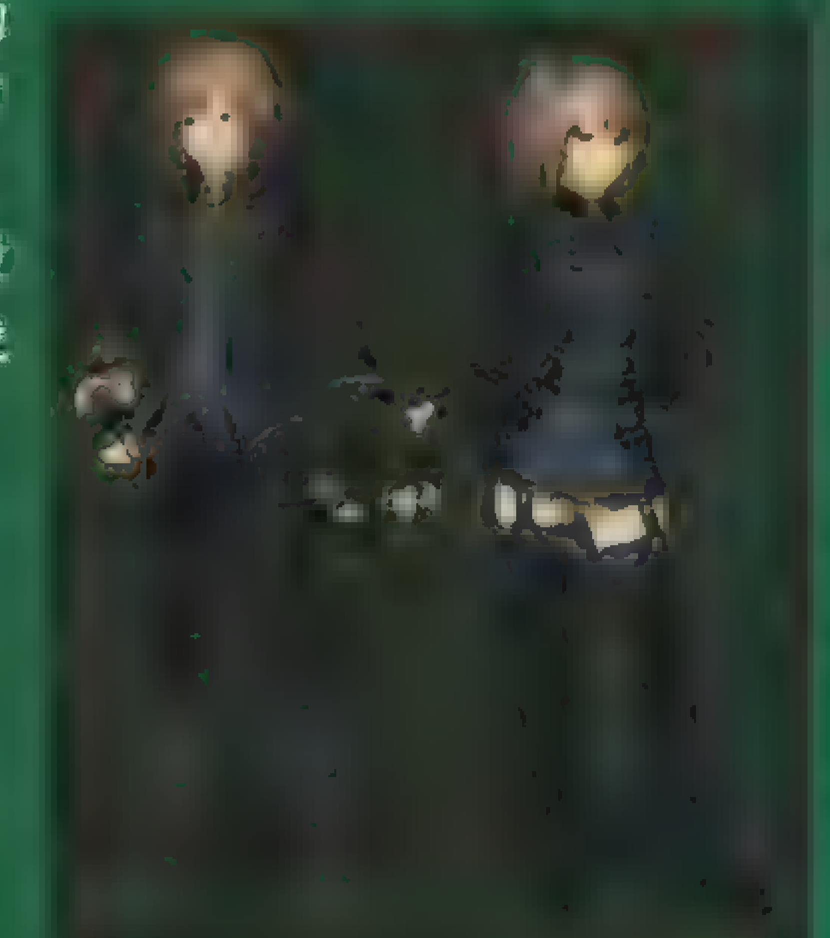
乌考法萨拉

▲太而锐利的巨牙，靠近它的人会被无情吞噬。虽然体型不大但要与之对抗也是一番苦战

介于2D漫画风格和3DCG风格中间风格的角色们

在最初公开的一段宣传影像中可以看到，本作的主人公的形象和2D漫画风格的样子完全不同，变成了超华丽的3DCG风格，有很多游戏粉丝感到非常吃惊，向游戏制作人富泽询问“难道取消了漫画风格的人设了吗？”，为了应对这一疑问制作组决定在实际游戏中采取介于CG风格和漫画风格两者之间的形象。





◀在TGS时公开的宣传影像中的主角形象

由前作继承的要素和荒神蔓延的新世界！

本作既继承了前作的一部分内容也添加了更多全新的要素，任务模式也有所变化，下面将为大家介绍任务模式的进化部分，前作中出现的角色也会在本作中登场！

前作人气角色登场！

前作中人气角色阿丽莎也将在本作中登场，主要在高难度任务中和玩家组成小队。也许能在高难度任务中看到和本篇故事不同的轶闻呢。另外还会有其他角色登场哦！

声优：坂本真绫

从俄罗斯支部赶来赴任的女孩，使用最新型的神机，穿着全新的衣服，让人能感受到她的成长。

『现在我们能做的事只有这些。』——

新要素 高难度任务

在本作中除了之前就有的"故事任务群"还添加了和主线故事无关的独立任务群，新添加的任务群推荐和朋友进行多人联机游戏，高难度的内容换来的是稀有素材的高爆出率，绝对具有挑战的价值，这是和故事无关，能够完全享受多人联机乐趣的任务。

高难度任务专用通信员也将登场！

这一次除了高难度任务群的情报公开外，还公开了新的通讯员设计草稿，高难度任务莫非是和故事任务在不同的地方接受吗？

进化的神机

本作添加了很多全新的装备，除了本作新追加的装备"增压锤"和"蓄力枪"之外，前作中的三种类剑在本作也得到进化了，下面就让我们一起看一下吧！

▲[illegible]的突刺是短剑的特征，和新装备"蓄力枪"在突刺性能上的差距让人注目！

▲大跨步横斩攻击，是连续技的终结技还是移动攻击？姿势很低也可以用于回避。

▲用[illegible]力量右侧开始横向挥舞，双手剑的特长是攻击范围广，在本作得到保留。

新的地图

本作的舞台是在前作三年后的世界，虽然玩家所属的部队发生了变化，但是荒神威胁世界的情况并没有改变。下面将为大家介绍噬神者们实际战斗的全新领地，和前作的"赎罪都市"完全不同荒废都市！

概念插画

◀原本发达的都市因为荒神的来袭而化作废墟，甚至基本没有人类的气息，请讲将这些嚣张的荒神一起消灭吧

由于荒神的突然来袭被人们放弃的都市

▶圆形的屋顶仿佛曾经是充满活力的植物园，建筑内非常宽广极容易成为受伤的荒神躲藏的地方！

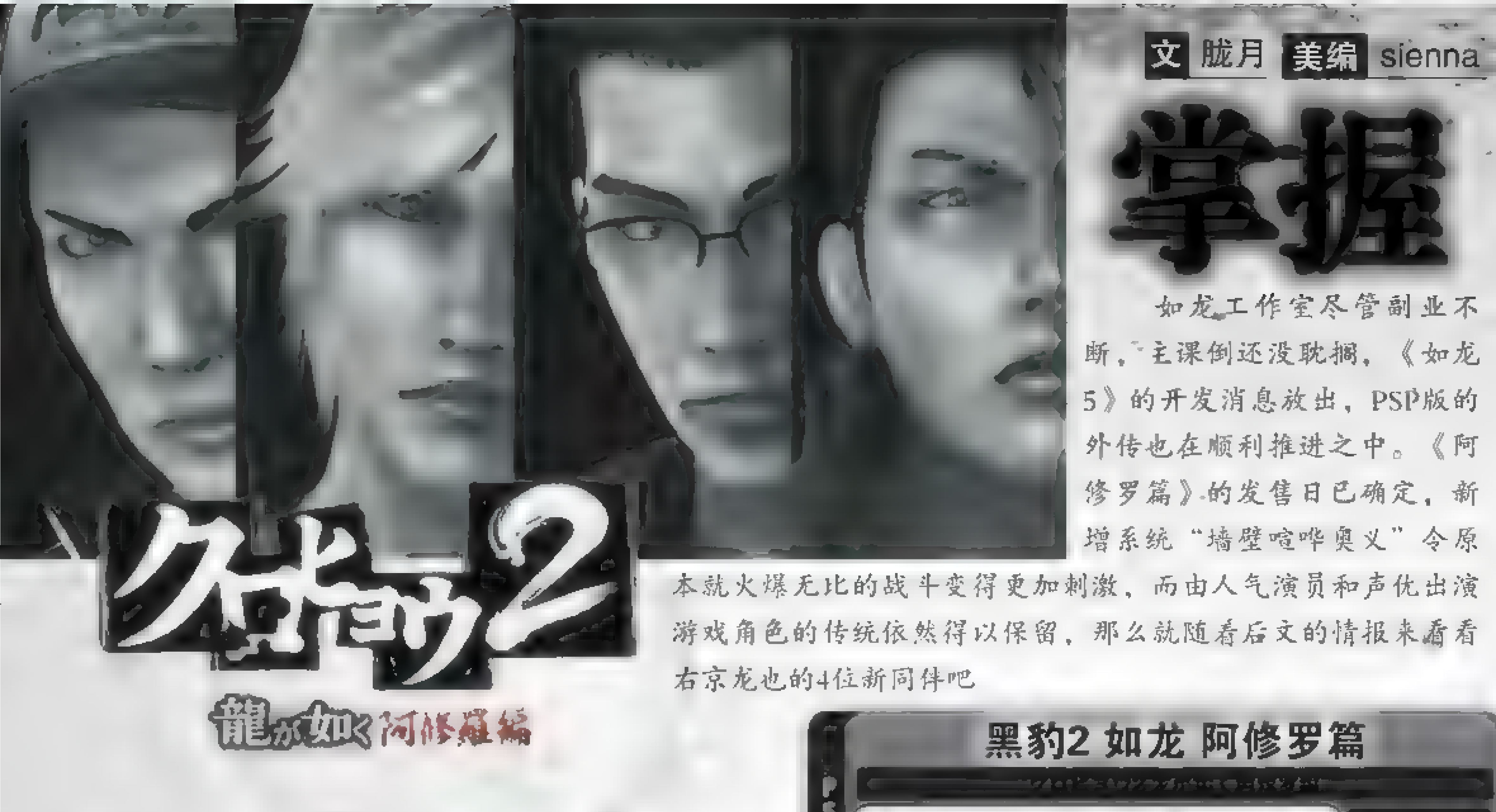
黎明亡都

这里昔日似乎非常繁华，玩家能在水边、图书馆、植物园等等各种各样的地区展开战斗。

几乎全毁的图书馆

被破坏的建筑物仍然保持着植物园的风貌

文 胧月 美编 sienna



掌握

如龙工作室尽管副业不断，主课倒还没耽搁，《如龙5》的开发消息放出，PSP版的外传也在顺利推进之中。《阿修罗篇》的发售日已确定，新增系统"墙壁喧哗奥义"令原本就火爆无比的战斗变得更加刺激，而由人气演员和声优出演游戏角色的传统依然得以保留，那么就随着后文的情报来看看右京龙也的4位新同伴吧

黑豹2 如龙 阿修罗篇			
SEGA	A・AVG	日版	预定2012年3月22日
1～4人	6279日元	对应周边未定	

传说的格斗家与4个少年

主人公右京龙也是曾经在"龙之狂热"斗技场创下10连胜战绩的传说人物，时隔一年再次返回神室町的他与4名少年相遇了。从游戏中的某个章节开始，这些少年就会成为我方同伴，玩家可选择其一跟龙也组队，这就是本作中重要的"组队搭档"系统。在自由探索神室町的冒险模式下，都可以双人迎击前来找碴的不良混混了。

选择不同流派的搭档探索神室町！

▲用手机联络同伴，让其与自己同行。同伴们的性格和格斗流派会导致战斗场面的差异，令战斗更具研究性。

崇拜九鬼隆昌的实力派斗士

坂本信司

速度型的格斗家，拳速快，踢力强，目标是成为一名职业踢拳手。他学习过泰拳和跆拳道，能使用丰富多彩的腿技，其中最强的一招是高抬腿后用脚跟重击对手的天灵盖，被称为"兜割"。

▼一脚直接命中对方面门，然后以密不透风的连技压制对手。

战局关键的4名少年

珍惜同伴的热血斗士

关心他人的性格是招惹麻烦的种子

格斗流派：街头格斗

▼好管闲事的他具有非凡的行动力，不过也正因为如此，自己也被弄得无法安生。

八代诚

声优：福山润

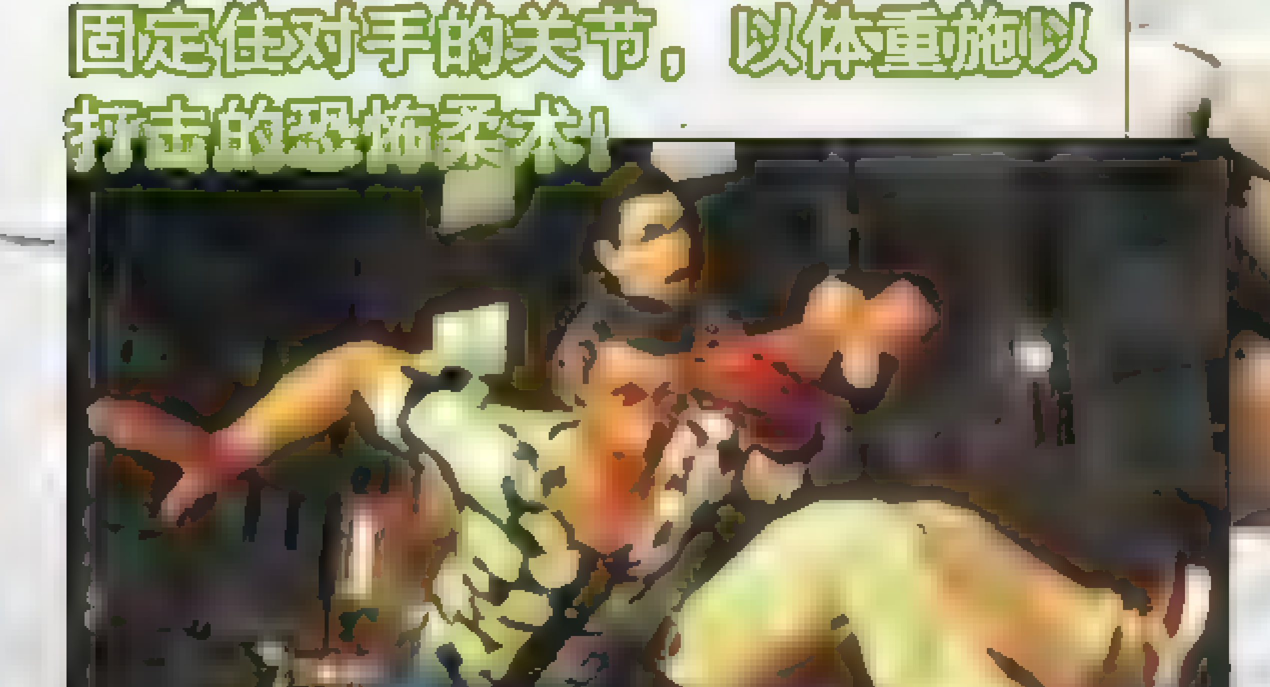
战斗目的是“以自己的拳头保护同伴”，但是这样的性格往往使得他被卷入各种麻烦的事件。擅长开门见山的街头格斗技，攻击连续且富有节奏感，不给对方任何反击机会。他的腿技“飞膝蹴”有着一击必杀的破坏力。

齐藤保

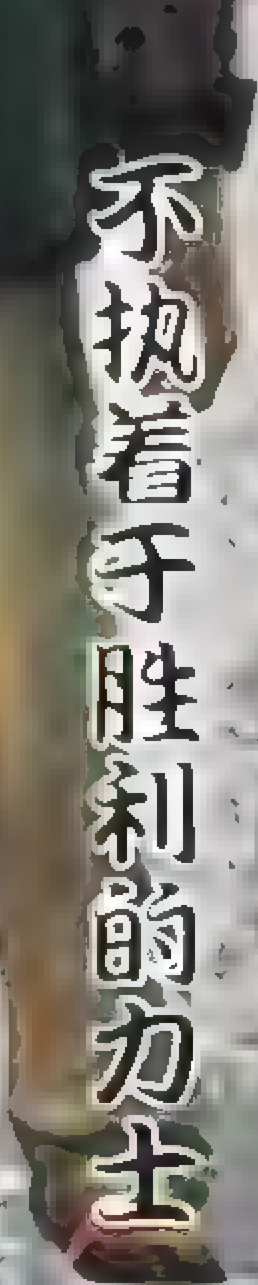
由于从小就受人欺负而极度缺乏自信，为强健身体的他尽管学习了巴西柔术，不过天性并不好战，所以无法在擂台上战胜对手，目前的战绩为九连败。齐藤的长处在于超强的防御能力，很难将其击倒。擅长束缚住敌人的固定技，“裸绞”的威力更是绝大。

声优：野岛健儿

固定住对手的关节，以体重施以打击的恐怖柔术！



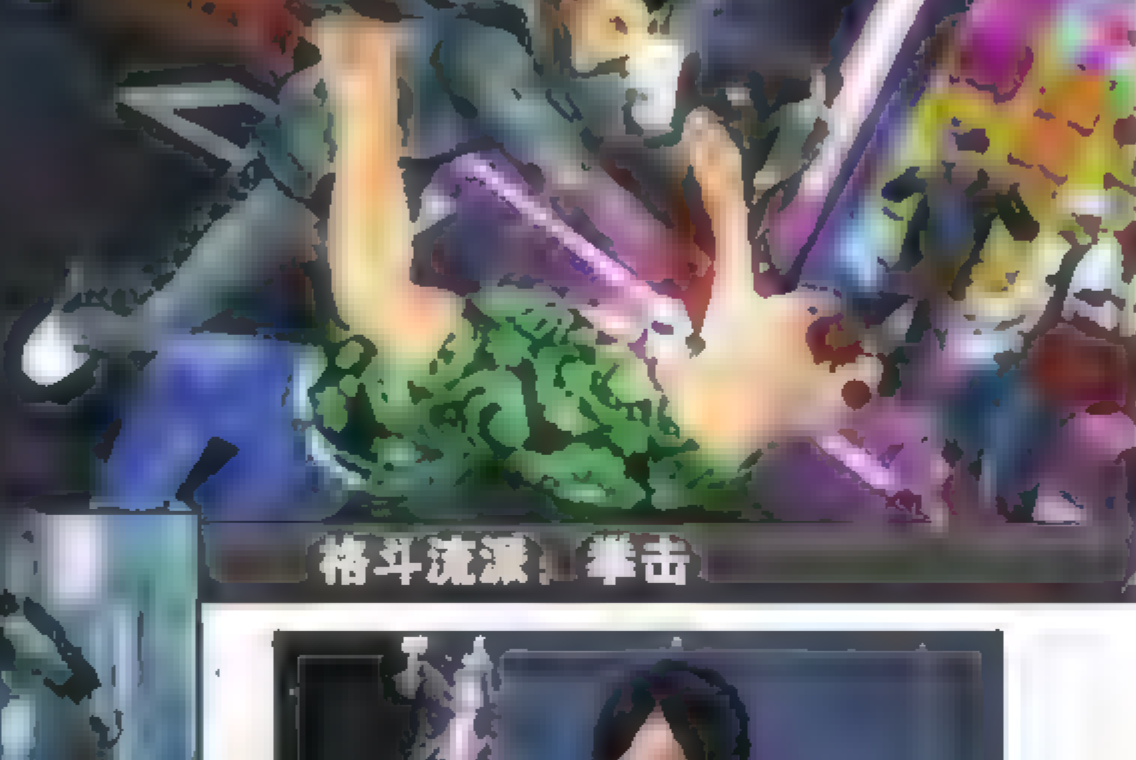
格斗流派：巴西柔术



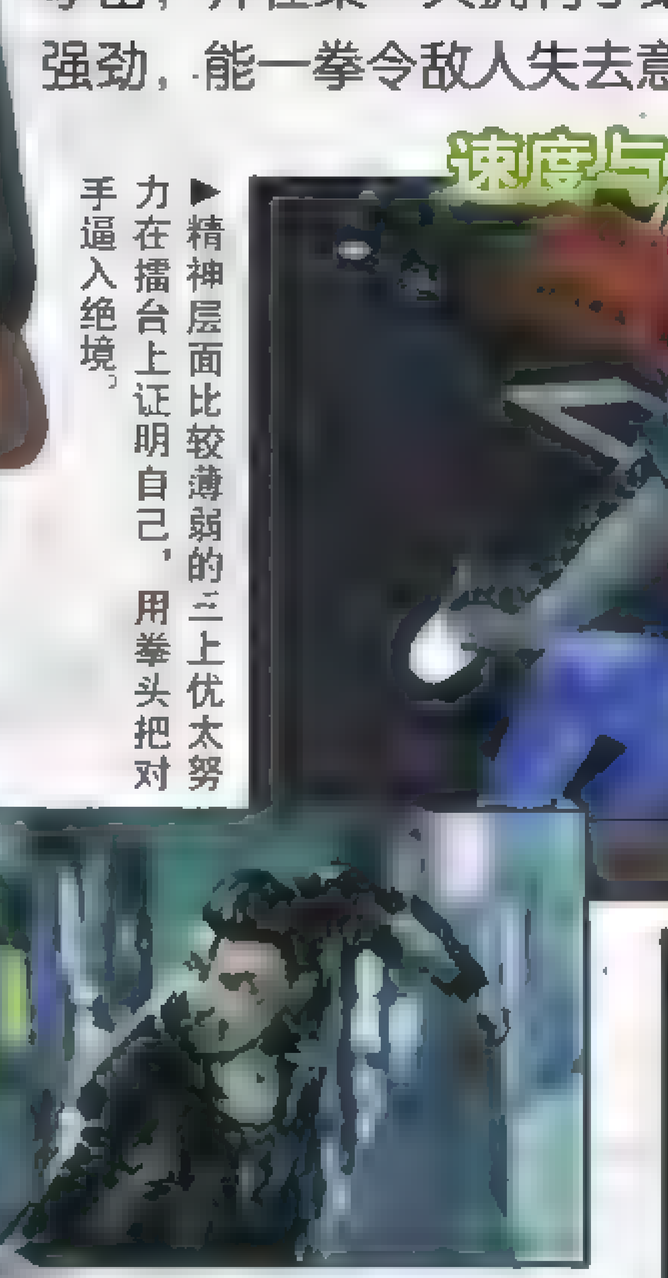
三上优太

憧憬龙也的少爷格斗家

出生在富裕的家庭中，衣食无忧地长大，对父母抱有强烈的依赖心理。拥有强烈的被害者意识，把一切错误都归咎到他人身上。为了反抗钟情于柔道和空手道的父亲，优太刻意练习拳击，并在某一天拥有了站在擂台上的实力。他的上勾拳威力强劲，能一拳令敌人失去意识。

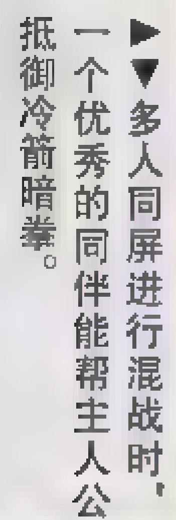


▶精神层面比较薄弱的三上优太努力在擂台上证明自己，用拳头把对手逼入绝境。



“组队搭档”系统，与同伴的羁绊将是奠定胜局的关键

前文已经提过龙也与4个少年的组队战斗，但这次的协力作战与以往不同，并非各自为战，而是配合同伴的动作来同时攻击一个敌人。同伴固定住一个敌人，为龙也创造攻击时机，双人战斗的互动性将达到“《如龙》系列”前所未有的高度。



▶▼多人同屏进行混战时，一个优秀的同伴能帮主人公抵御冷箭暗拳。

▲◀只要把握好时间，两人就能打出密不透风的协力连击，让敌人满地找牙。

兴奋与战栗的新要素

场景破坏

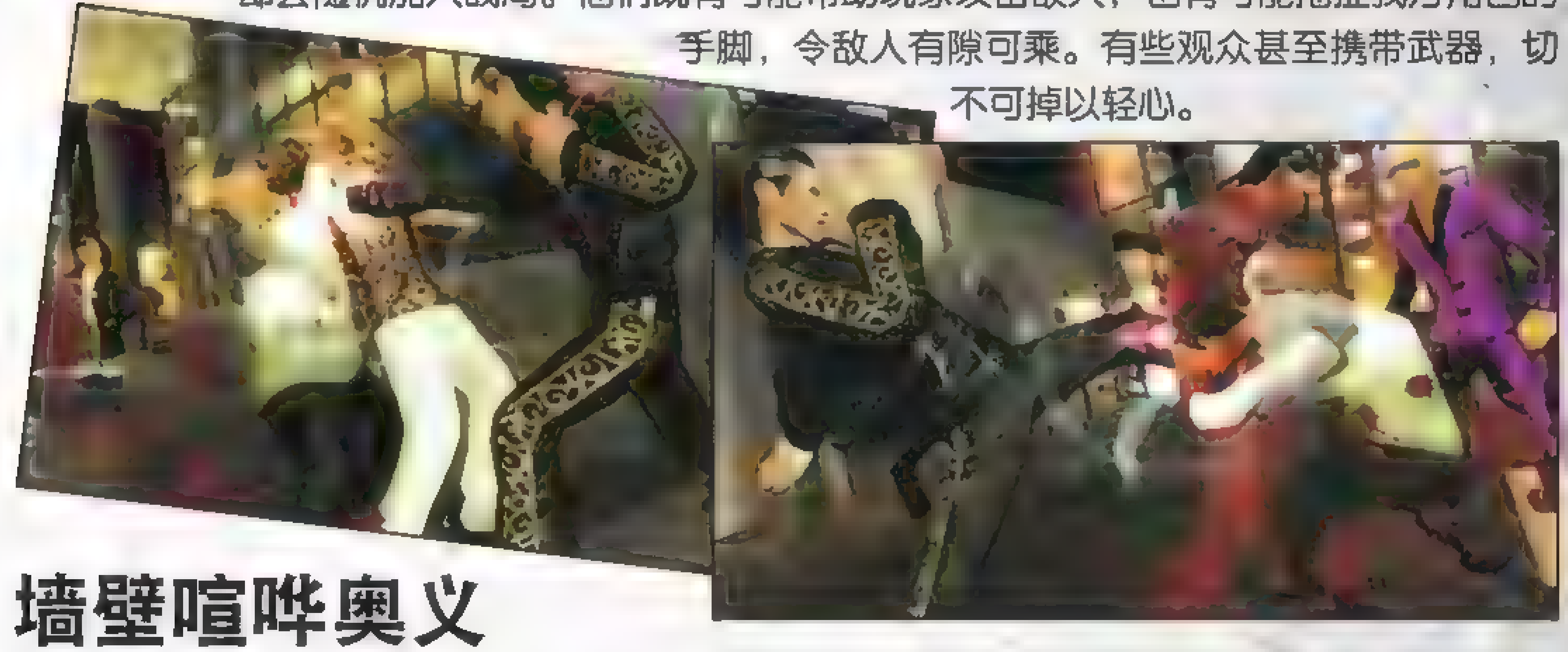
街道上的自动售货机、展示橱窗等一切场景道具均可变为武器，这也是“《如龙》系列”的战斗精髓了。本作依然保留了该系统，不过与以往不同的是，场景道具被破坏后有可能衍变出新的攻击特性，比如把敌人按到破损的自动售货机上，就能令其触电；再比如当战斗场景为高楼时，可以将敌人从损坏的防护墙内击飞到楼下。

▶碰到售货机并触电的敌人，我方也可以利用此特性，故意引诱其撞上去。

从损坏的墙内飞出！

观众乱入

街头乱斗自然会引人围观，在系列的以往作品里，这些围观的人只是纯背景，但本作中却会随机加入战局。他们既有可能帮助玩家攻击敌人，也有可能拖扯我方角色的手脚，令敌人有隙可乘。有些观众甚至携带武器，切不可掉以轻心。



墙壁喧哗奥义

这是利用墙壁使出的新招式，首先在墙边将敌人打得踉跄不定，再使用墙壁喧哗奥义造成绝大伤害。注意墙壁喧哗奥义是敌我双方均可使用的，因此靠墙作战时，无论风险还是回报都会上一个台阶，面对强力BOSS时尤其切忌背靠墙。

◀▲碰对踉跄中的敌人施以绝杀。

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息

体验和女生独处一室的心跳！

本作是一款原创AVG，在游戏中存在着梦到和中意的女孩子一起被封闭在密室里的“密室世界”，以及与她真正接触的“真实世界”。两个世界有着密切的联系，在“密室世界”里的行动会影响到现实世界的发展，例如主人公在“密室世界”化身为妖精帮助女生逃出生天，在现实世界中就能与之成功恋爱。

3DS 与女孩子在密室中的话可能会

◆D3 Publisher◆AVG◆预定2012年3月15日◆日版

游戏中的背景和登场人物都采用全3D表现，女生困扰时的声音和动作表现都非常自然。密室逃脱是游戏探索的关键，本作可利用陀螺仪通过女生的视角来窥视所发生的一切。在“密室世界”里，男主角会化身为妖精，不过主人公并不能通过语言向女生传达信息，而需要通过书写文字来引导女生。当女生在密室里移动时，玩家需要在下屏书写各种词语，这样女生就会针对词语做出特定的动作，从而逃离密室。

▲女生们的各种养眼换装也是少不了的。

游戏的文字输入功能非常便利，只需要输入一个假名就会列出不少候补单词供玩家选择，不习惯手写输入的玩家还可以直接调出软键盘来使用，十分贴心。除了可以输入和逃离密室相关的词语外，还可以输入和房间内物品不相关的词语来观察女生的反应。当上屏幕右上角出现“动かしちゃう”的提示时，玩家可以倾斜3DS的机身来改变视角，从不同角度来观察房间和女孩，进而发现一些隐藏的道具或地点。游戏中5位主要角色的声优分别是日笠阳子、小仓唯、大久保琉美、井上麻里奈以及大龟明日香，不知道有多少玩家对这款游戏感兴趣呢？

（文：阿鲁）

▲在下屏幕输入“吸尘器”后会发生什么事呢？

▲主人公在“密室世界”里将化身为妖精。

与八叶再谱恋曲！《遥5》续作降临！

PSP 遥远的时空中5 风花记

遥かなる時空の中で5 风花记

◆Koei Tecmo Games◆AVG◆预定2012年2月23日◆日版

原光荣公司旗下“《遥远的时空中》系列”又添新作，本作继承了《遥远的时空中5》的世界观和设定，讲述了本是平凡高中生的主人公突然遭遇飞机事故来到异世界，从此主人公作为神子为了守护异世界和现代世界两个世界而穿越时空不断战斗，并和守护神子的八叶相遇，发生了一系列的故事。

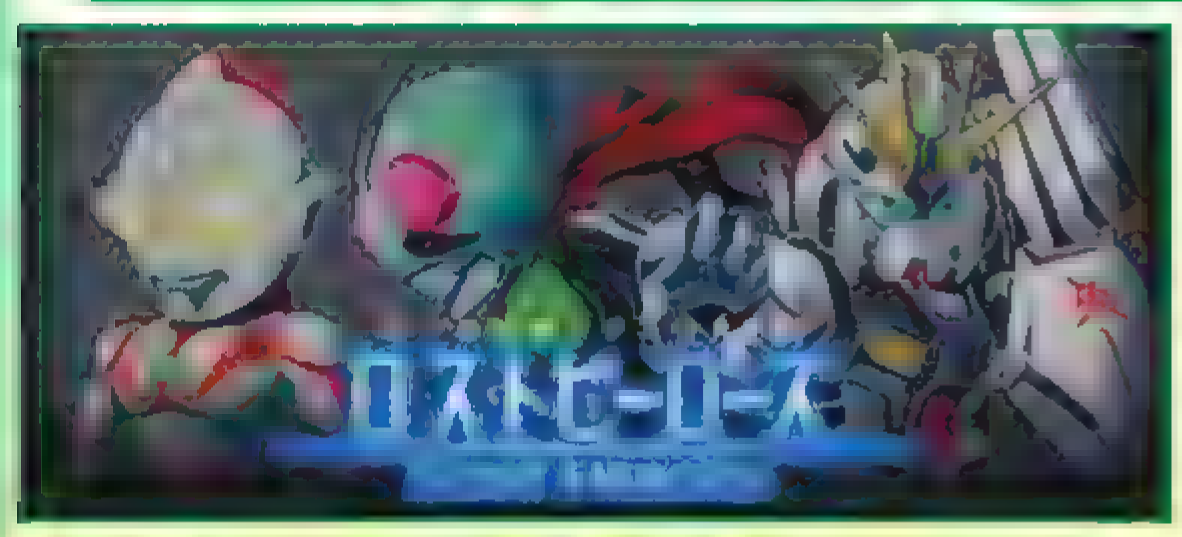
《风花记》添加了全新的男主角，包括由八户亮配音的阴阳师以及神秘人物小栗衷庆，原本不可攻略角色桐生崇变为可攻略角色，并增加了主人公和八叶的全新剧情和结局，增加新地图江户，同时还添加了许多全新的CG和立绘。游戏支持与前作联动，持有前作存档的话在战斗方面会更为有利。作为系列特色的限定版“珍宝盒”，这一次将附送神子项链、设定集、收录全BGM以及角色留言的特殊CD、绘制有游戏CG的特殊卡片等丰厚赠品，系列的粉丝不可错过。

（文：半夏）

▲桐生崇成为可攻略角色

▲全新角色——对主角十分严格的阴阳师

梦幻之战，由此展开！

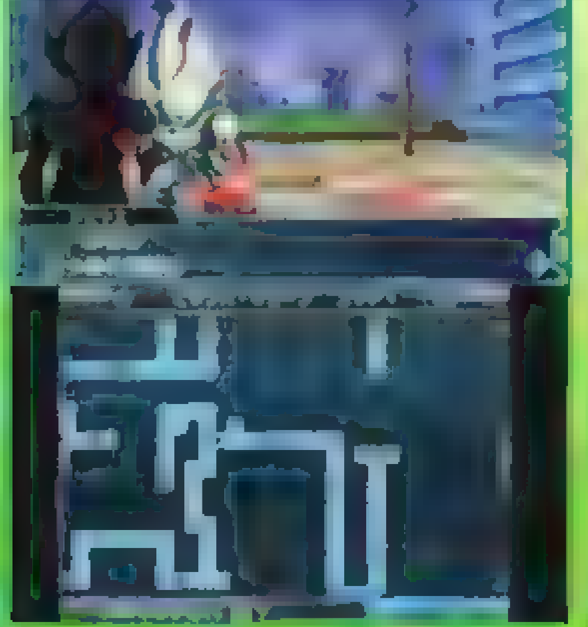


3DS 失落英雄

◆NBGI◆RPG◆预定2012年内◆日版

本作是一款集合《高达》、《假面骑士》、《奥特曼》三大系列作品的迷宫探索RPG，也是继《伟大战斗 全面爆破》后“《新和谐英雄》系列”的第2弹作品。游戏中将收录高达、ν高达、奥特曼、梦比优斯奥特曼、假面骑士1号、假面骑士W、假面骑士000等英雄，玩家可以把他们结成梦幻组合，以四人小队为单位，闯入未知的迷宫与邪恶势力展开对决。目前官方公开了部分迷宫以及战斗图片，游戏虽然以主视角迷宫RPG形式进行，战斗的指令界面中只能看见敌人的全身画面和英雄的头像，但只要玩家输入相关的攻击指令，游戏就会对这些英雄的攻击展开特写，演出各种忠于原作的华丽招式。此外迷宫中也会出现各种各样的突发事件，玩家还可能遇上彷徨迷途的新英雄，并邀其加入队伍。

（文：酷洛洛）



▲在这里，梦比优斯奥特曼遇到的是……

▲ν高达施展光束剑

▲假面骑士W・月神扳机形态下华丽必杀

永远神剑的故事再临！

PSP 圣赞诗篇 聚集在奥利哈刚神名之下

圣なるかな -オリハルコンの名の下に-

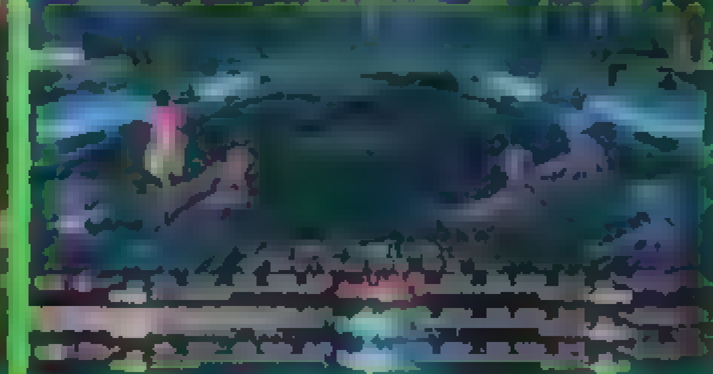
◆Cyberfront◆S · RPG◆预定2012年4月19日◆日版

本作是2007年发售的PC版游戏《圣赞诗篇 永远神剑2》的PSP移植版，也许有的玩家在看到PC版副标题时就已经发现了，其实本作正是之前《掌机王SP》171辑中所介绍过的《永远的阿塞利亚 大地的尽头》的续作。移植PSP版后，游戏的副标题变更为“聚集在奥利哈刚神名之下”，画面调整为PSP的16：9比例，操作方式进行了适合PSP版的优化处理。另外游戏的剧本经过了大幅度地修改，全新描绘的CG在35张以上，还追加了全新的语音。如果玩家的记忆棒中有前作存档，那么本作中还将会追加全新制作的特别任务。

游戏作为一款续作，保留了与《永远的阿塞利亚》相同的世界观设定，而且还会有前作的角色登场。玩家移动的舞台也从前作的一个异世界增加为好几个风格迥异的异世界，相信能让喜欢前作的玩家同时体验到熟悉与新颖的感觉。

（文：白菜）

▲手执第五位的永远神剑“黎明”的主人公世刻望，他是破坏神的转生体。



▲本作的战斗系统非常具有深度。

亲手打造角色展开行星冒险！

《行星征服者》出自美国游戏制作小组Renegade Kid之手，目前公布的平台包括iOS和3DS，iOS版是对战格斗型，而即将在今年春天于3DS上发售的《行星征服者3D》则是一款内容更加丰富的动作游戏。

在本作中，玩家将扮演一名完全由自己定制的个性角色，这个独特的角色将作为主角在游戏中与玩家一同经历冒险和战斗。我方的登场角色不只一人，而玩家可以自定义我方的所有角色，所能自定义的内容也很丰富，包括让角色们穿上各式各样的奇装异服，以及给他们装备上不同寻常的武器，甚至连角色的面部表情也可以改变。游戏的内容方面，玩家需控制角色们从一个行星到另一个行星进行冒险，并和不同行星上的敌人们展开战斗。本作还带有一定的RPG要素，可以让玩家领略到纯粹动作游戏之外的、更加多元化的游戏内容。

（文：纸鸢）

▲除了单纯的ACT部分，游戏中也有不少需要对话完成的RPG玩法。

▲因为可以自定义角色外貌，故而主角的发色和封面上有所不同。

游戏一品轩

栏目主持：LIKY　　文　翔Starry、Civily练

自从Gungho收购Gravity后就一直在着重打造“《仙境传说》”这个游戏系列，除了在各平台上广泛撒网外，近日其公布了PSV新作《仙境传说 奥德赛》的更多消息，虽说这款游戏有模仿《怪物猎人》的嫌疑，但考虑到该系列就是从网游起家的，对于联机有比较深刻的理解，所以还是值得小小期待一下。

本辑游戏推荐

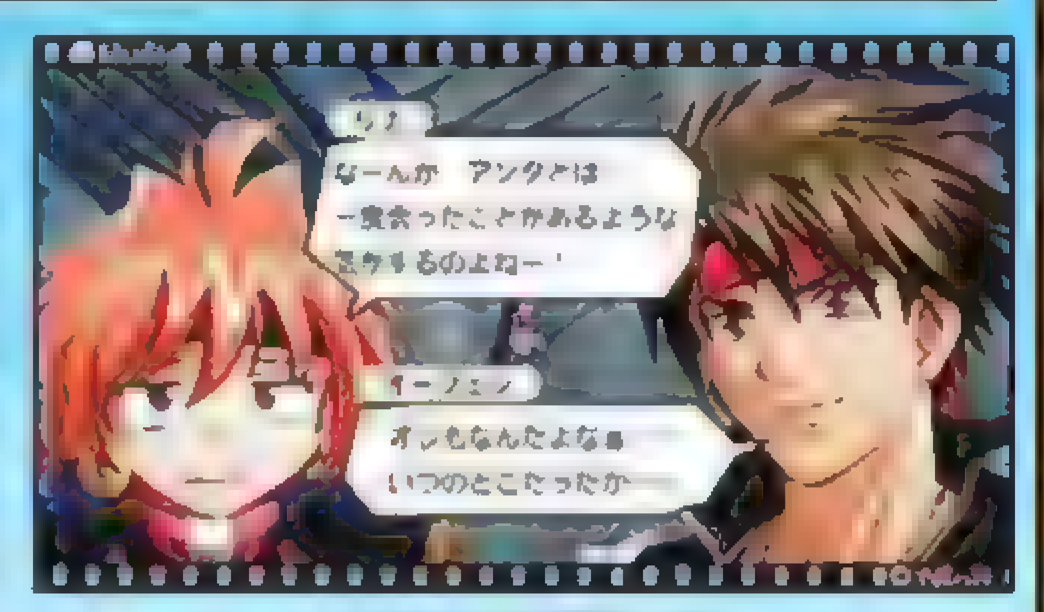
在动漫的世界中参与战斗！

PSP　英雄幻想曲

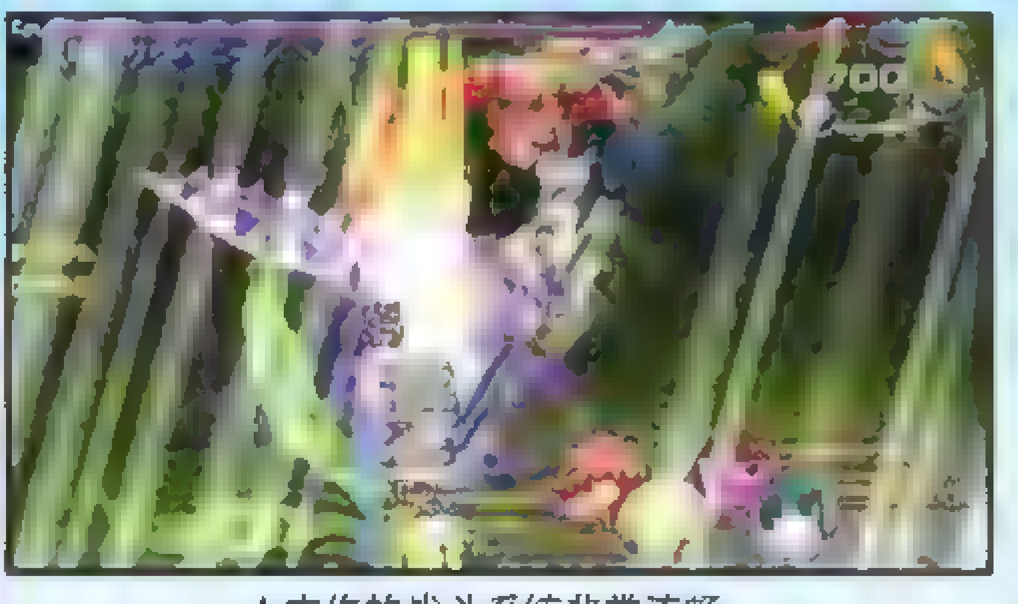
ヒーローズ ファンタジア

NBGI	RPG
日版	容量：约1.1GB

NBGI相比其他游戏公司所具有的最大优势应该算是其手下的众多动画版权了，而此次NGBI突破常规把上世纪90年代至今的多部著名动画糅合成了一部RPG，收录了欧菲、李维、莉娜·因巴斯、鸨羽舞衣等玩家耳熟能详的角色。故事讲述了在世界各地出现了许多怪异生命体，由它们制造的各种暴力事件频繁爆发，而为了守护这个社会的和平与秩序，一些具有特殊能力的“契约者”将被委以重任。本作的画面素质还算不错，丰富的人物表情和细腻的场景绘制让人觉得诚意十足，或许是为了照顾各个角色形象之间的协调，战斗时的人物看起来非常像纸片，显得有些不够丰满。在战斗方面本作采用了敌我双方互相交换顺序行动的回合制系统，队伍中的每名角色都分别对应PSP上的一个按键。在一个回合中，只要画面右上方显示的行动点数还有剩余就可以自由行动，而实际操作中长按、连按、组合键都分别代表不同的攻击和防卫方式，比如按住某个角色对应的按键不放会消耗大量行动点数形成蓄力攻击，而队伍中有2个作品以上的人物时还有可能发动CrossOver技能，此时连击维持的时间会增长，攻击也会有3倍会心率。相对于复杂的战斗、游戏的菜单系统就显得相对简约一点，除了基本的装备更换和升级外，在菜单中还可以查看到当前任务说明，即使看不懂也可以根据地图上的标记前往事件地点。总体来说本作已经远远超越了粉丝向游戏的标准，丰富的角色和战斗中穿插的各种CG都让人大呼过瘾，给人以持续的新鲜感，喜爱动漫的玩家不要错过本作。



▲人物对话时漫画感十足。



▲本作的战斗系统非常流畅。

推荐给

动漫爱好者
·喜欢热血题材游戏的玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

NDS 海绵宝宝 诚实还是正直

▲海绵宝宝无论何时都是傻乎乎的样子。

随着海绵宝宝在世界范围的热潮逐渐扩大，根据其改编的游戏也是接踵而至，赛车、动作、音乐等各种类型都有涉及，而本作是以《海绵宝宝10周年惊喜时刻》为基础改编而成的动作游戏。或许是出于拓展游戏元素的考虑，本作并没照搬原动画，而是把海绵宝宝设定为可以变成大炮、苍蝇拍、陀螺三种形态，游戏主要玩法就是通过这些不同的形态特点来解谜通关。比如游戏中踩上口香糖后会变成泡泡，玩家可以利用其轻盈的特点飘过一些悬崖，而想着落的时候只需变身为陀螺把泡泡钻破即可。值得一提的是本作中HP的设定很有意思，在屏幕左上方有三套衣服，玩家受到攻击失血后则会逐渐变成内衣内裤，看起来非常恶搞。总的来说本作没有太大的亮点，收集元素看似很多，但趣味性却十分有限，不过相对以往的海绵宝宝改编游戏本作还是有着不小的进步，原动画的粉丝不妨尝试一下本作。

推荐给 动作游戏爱好者·原动画的粉丝。

NDS 我爱极客

▲怎么样才能让球弹到对面呢?

“极客”是最近非常火的一个词，其用以形容那些有狂热兴趣并投入大量时间钻研的技术党，如同游戏的标题一样，本作是一款很有趣的解谜类游戏，充满了许多“技术”元素。游戏的画面走的是简约风格，粗略地一看有点像《瓦里奥制造》，而本作的玩法也很简单，就是用每个关卡提供的道具搭建好机关，让整个系统顺利运转即可，其中一关给小C留下了很深的印象，该关卡只提供了气球、绳子、木板各一个，而玩家需要用绳子把木板和气球连起来形成一个浮桥让汽车通过，刚接触本游戏的人一般很难想到厂商会把关卡设计得这么异想天开。虽说本作的一百个关卡倾注了厂商大量心血，但是不得不说的是游戏还是有着比较大的缺陷，比如在设置每一个物件时玩家都必须通过一个按钮互换屏幕显示内容，把下屏的物件移动到上面去，这种繁琐的操作无疑给玩家享受游戏乐趣时增加了一道障碍，不过总的来说本作还是值得喜欢动脑筋的玩家尝试。

推荐给 益智游戏爱好者·喜欢动脑筋的玩家

PSP 梅塔拉战机

Metara

Playgroundsquad	STG
欧版	容量：24.9 MB

说到飞行射击类游戏，大家联想到的大概都是《彩京》、《皇牌空战》等火爆刺激的作品，而本作一改以往的射击类游戏风格，把策略性放到了游戏的核心位置。本作的故事背景设定在外太空，关卡画面的上下各有一个绿色槽，分别代表我方和敌方的基地HP值，而玩家的任务就是在保证基地安全的前提下摧毁敌人的工事。游戏中玩家可以通过R键让战机在速度、力量、普通和修复四个模式之间进行切换，比如在敌人很集中时力量模式能快速清扫战场，而速度模式则适合基地受到攻击时玩家快速回基地救驾，这些模式的功能和策略性都很明确，在实际游戏中使用需要灵活应用。游戏的难度不低，特别是到了后期关卡，在好不容易抓住机会深入敌后时经常会有某一个敌人偷跑过来攻击基地，这时只有无奈地快速返回，在有限的时间里带给玩家更多的是挫败感。虽说本作的趣味性不错，但小C觉得其平衡性稍微有些差，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

▲击毁了一架来袭战机。

推荐给 射击类游戏爱好者·喜欢挑战的玩家

NDS 海绵宝宝 诚实还是正直

▲海绵宝宝无论何时都是傻乎乎的样子。

随着海绵宝宝在世界范围的热潮逐渐扩大，根据其改编的游戏也是接踵而至，赛车、动作、音乐等各种类型都有涉及，而本作是以《海绵宝宝10周年惊喜时刻》为基础改编而成的动作游戏。或许是出于拓展游戏元素的考虑，本作并没照搬原动画，而是把海绵宝宝设定为可以变成大炮、苍蝇拍、陀螺三种形态，游戏主要玩法就是通过这些不同的形态特点来解谜通关。比如游戏中踩上口香糖后会变成泡泡，玩家可以利用其轻盈的特点飘过一些悬崖，而想着落的时候只需变身为陀螺把泡泡钻破即可。值得一提的是本作中HP的设定很有意思，在屏幕左上方有三套衣服，玩家受到攻击失血后则会逐渐变成内衣内裤，看起来非常恶搞。总的来说本作没有太大的亮点，收集元素看似很多，但趣味性却十分有限，不过相对以往的海绵宝宝改编游戏本作还是有着不小的进步，原动画的粉丝不妨尝试一下本作。

推荐给 动作游戏爱好者·原动画的粉丝。

NDS 我爱极客

▲怎么样才能让球弹到对面呢？

“极客”是最近非常火的一个词，其用以形容那些有狂热兴趣并投入大量时间钻研的技术党，如同游戏的标题一样，本作是一款很有趣的解谜类游戏，充满了许多“技术”元素。游戏的画面走的是简约风格，粗略地一看有点像《瓦里奥制造》，而本作的玩法也很简单，就是用每个关卡提供的道具搭建好机关，让整个系统顺利运转即可，其中一关给小C留下了很深的印象，该关卡只提供了气球、绳子、木板各一个，而玩家需要用绳子把木板和气球连起来形成一个浮桥让汽车通过，刚接触本游戏的人一般很难想到厂商会把关卡设计得这么异想天开。虽说本作的一百个关卡倾注了厂商大量心血，但是不得不说的是游戏还是有着比较大的缺陷，比如在设置每一个物件时玩家都必须通过一个按钮互换屏幕显示内容，把下屏的物件移动到上面去，这种繁琐的操作无疑给玩家享受游戏乐趣时增加了一道障碍，不过总的来说本作还是值得喜欢动脑筋的玩家尝试。

推荐给 益智游戏爱好者·喜欢动脑筋的玩家

PSP 梅塔拉战机

Metara

Playgroundsquad	STG
欧版	容量：24.9 MB

说到飞行射击类游戏，大家联想到的大概都是《彩京》、《皇牌空战》等火爆刺激的作品，而本作一改以往的射击类游戏风格，把策略性放到了游戏的核心位置。本作的故事背景设定在外太空，关卡画面的上下各有一个绿色槽，分别代表我方和敌方的基地HP值，而玩家的任务就是在保证基地安全的前提下摧毁敌人的工事。游戏中玩家可以通过R键让战机在速度、力量、普通和修复四个模式之间进行切换，比如在敌人很集中时力量模式能快速清扫战场，而速度模式则适合基地受到攻击时玩家快速回基地救驾，这些模式的功能和策略性都很明确，在实际游戏中使用需要灵活应用。游戏的难度不低，特别是到了后期关卡，在好不容易抓住机会深入敌后时经常会有某一个敌人偷跑过来攻击基地，这时只有无奈地快速返回，在有限的时间里带给玩家更多的是挫败感。虽说本作的趣味性不错，但小C觉得其平衡性稍微有些差，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

▲击毁了一架来袭战机。

推荐给 射击类游戏爱好者·喜欢挑战的玩家

NDS 七大奇迹 七大宝藏

▲消不下去时不妨点一下屏幕右边的刷新按钮，重新打乱方块的排序。

近些年方块类游戏一直在不断创新，力图把简单的玩法演绎出更丰富的含义，而本作在复古的基础上融入了丰富的剧情和可爱元素，让游戏显得特别有亲和力。刚进入大地图会有意大利、俄罗斯和挪威几个大关卡可以挑战，而玩家的任务就是通过方块游戏的形式来修建筑，厂商很聪明地为每一个小关卡赋予了含义，比如在消方块的过程中会逐渐出现一条运输建筑材料的通道，玩家需要把写着“7”的特定方块沿着该路径运送到终点，为整个工程添砖加瓦。此外，游戏还在关卡中随机加入了横向、四向、骰子等消方块的道具，大大加快了游戏节奏，让玩家时刻能保持爽快感。总的来说，本作是一款噱头颇多的方块游戏，多种元素的融合让游戏整体十分饱满，喜欢方块类游戏的玩家不要错过本作。

推荐给
益智类游戏爱好者·对古文化感兴趣的玩家

NDS 快乐的大脚2

2006年的动画电影《快乐的大脚》曾在全球爆收3.8亿美元的票房，时隔几年后其续集再次强势推出，而本作则是以最新电影为基础改编而成的一款动作游戏。本作继承了原电影热闹的音乐元素，关卡中几乎在一直都是Funk和Hiphop音乐，虽说小C对这些音乐风格不太感兴趣，但是确实有几首曲子有让人想跳舞的冲动。由于主题的关系，游戏的关卡场景实在是很单调，还好设置了不少和音乐相关解谜要素，不至于让玩家玩上几关后就想睡觉，比如一些在平台上面跳舞后平台会飞起来，把玩家送到一些看似不能到达的地方。游戏中碰到的小企鹅一般都并不友善，在没有用音乐把它“感化”前触碰它，会让玩家在关卡中收集到的东西都掉落（这个设定实在是坑爹无厘头，一开始以为是同类，多次把我谋杀掉）。平心而论本作并没有把原电影精髓改编出来，但是作为一款动作游戏也算及格，对原电影感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

▲小企鹅看起来似乎很欢快。

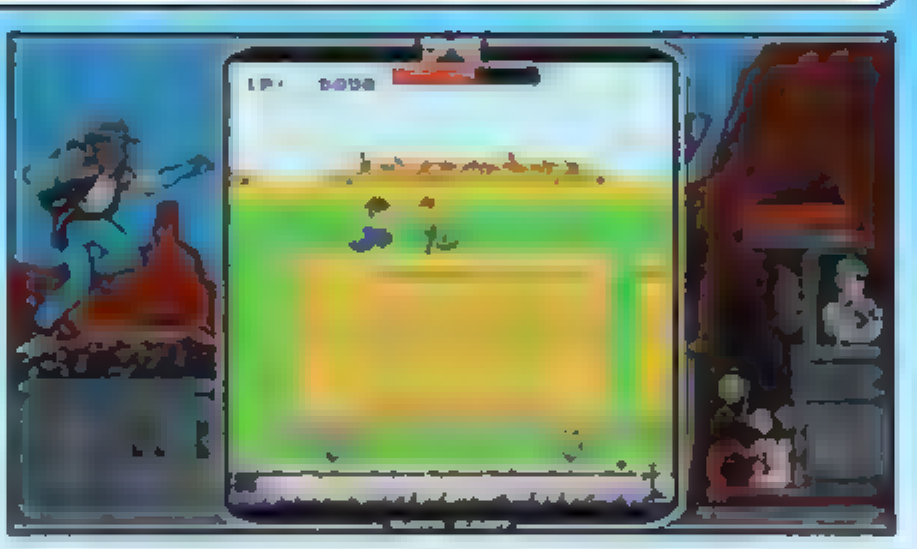
推荐给
动作游戏爱好者·原电影的粉丝

PSP 火车大盗

Express Raider

Data East | ACT
美版 | 容量：3 MB

《火车大盗》是Data East在1986年推出的一款街机作品，而近日该经典游戏被移植到了PSP平台。和其他的街机移植游戏类似，本作的画面不是画面过小就是变形太大，但让小C感觉惊喜的是这款“古典游戏”在如今玩起来依然趣味十足。或许是由于街机的盈利特性，本作的节奏很快，比如每打完一节车厢的敌人后在车厢连接处都会出现一个炸弹，玩家只要动作稍慢没跳过去就会GAME OVER。除了各种机关外，游戏中的敌人也是一个大难题，玩家要频繁地上蹿下跳来躲避攻击，一旦被打到后其超长的硬直时间让你很难避免敌人追击。此外，在有的关卡中还出现很刺激的第三人称视角的骑马对战，玩家除了勇猛攻击外也要学会在马背上翻滚躲避子弹。虽说本作在帧数和画面上已经远远落后于现在的游戏，但是对于街机老玩家来说本作绝对有怀旧的意义。



▲在车厢上与敌人格斗是个高难度活儿。

推荐给
动作游戏爱好者·对像素游戏感兴趣的玩家

PSP

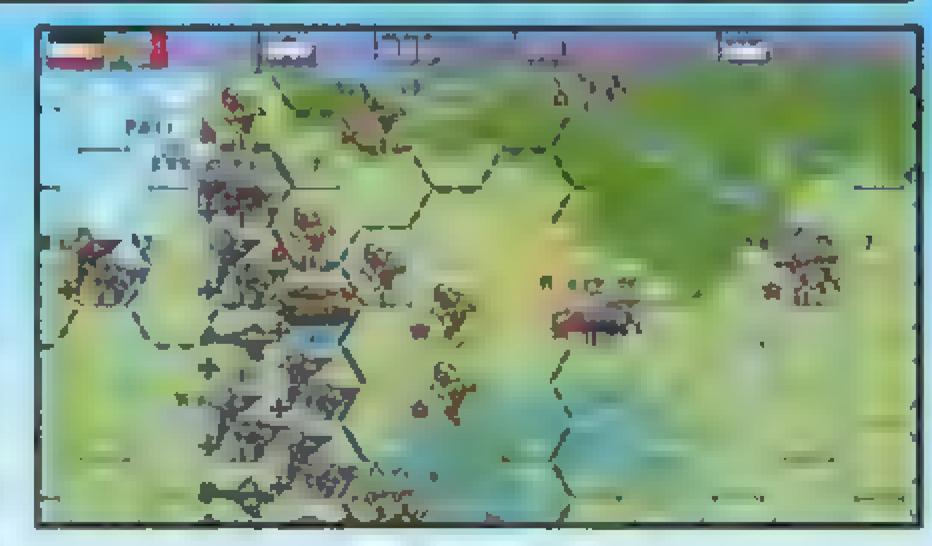
战场指挥官 欧洲战争

Military History Commander Europe at War

Slitherine Software | SLG

欧版 | 容量：27.5 MB

以二战为背景的FPS类游戏选择非常多，但是在PSP平台上二战策略类游戏似乎并不太丰富，本作就是一款二战策略游戏。进入游戏后，精细的界面和动画给小C留下了深刻的印象，沉重的黑白画风和磅礴的音乐让人不免对游戏质量产生了很高的期待，不过在正式进入游戏后会发现有比较大的落差。欧非亚的地图被分为若干个六边形的小块，玩家和敌方部队按照当年的战争形势分布在各个地方，而游戏的玩法相比同类游戏没有太大突破，也是交替移动，和敌人靠近后厮杀。虽说实际游戏的画面略显粗糙，但是厂商在武器的细节上下了不少功夫，一个坦克部队的移动、对空、准确度等数值就有十几种，看起来非常专业，而且在菜单中玩家还可以查看到非常详细的真实武器资料。总的来说本作在数据资料的制作上做得不错，想对二战进行了解的玩家不妨尝试一下本作。



▲大战正在上演！

推荐给 策略类游戏爱好者·对二战兵器感兴趣的玩家

●移植自PS2平台的RPG游戏《龙士传说 无限加强版》近日发布了简体中文版。该作的背景是一个架空的中世纪幻想世界，游戏有着极高的自由度，允许玩家自己决定主人公的立场、冒险起始点、角色事件和任务等，从而开展出完全不同的冒险历程。

●以日本人气女子团体“AKB48”为主题的恋爱冒险游戏《AKB1/48 星恋关岛》近日发布了简体中文版，除了少部分图片，其他内容均已汉化，想接受AKB48中某位成员告白的粉丝不妨用本作来满足一下心中的恋爱幻想吧。

●根据人气朗读CD改编而成的文字冒险游戏《官能昔话 携带版》近日登陆PSP平台，玩家将化身为游戏中的女主角，由指路人带领进入书本之中，在《一寸法师》、《美人鱼》以及《蓝胡子》等童话故事里进行冒险，喜爱童话题材的玩家不妨一试。

▲中文版推出了，快让妹子们表白吧！

●近日推出的PSP版《三极姬 三国乱世 霸天之令旗》是一款移植自PC平台的策略类游戏，该作把三国时期的众多英雄豪杰进行了“美少女化”，而玩家要和这一群美少女合力完成将天下统一的大业。

●任天堂制作的迷宫类游戏《口袋妖怪不可思议迷宫 青之救助队》在近日发布了简体中文版，该版本汉化质量不错，但还存在着一些会导致死机的BUG，等不及的《口袋妖怪》粉丝不妨尝试一下该版本。

●经典RPG游戏《重装机兵2》在NDS平台的重制版近日发布了道具汉化版，追求完美的玩家不妨再等上一段时间。

●近日推出的《加勒比的神秘探险》是一款以海盗为题材的冒险类游戏，在本作中玩家将跟随海盗船长深入到加勒比海中，以游戏的形式解开古老的诅咒，寻找传说中的25种奇珍异宝，喜欢海洋历险的玩家不妨尝试一下本作。

▲《加勒比的神秘探险》，虽然不是杰克船长，但冒险依然充满期待。

●Activision制作的怪物育成游戏《莫希怪兽》在近日推出了欧版，在该作中玩家可以在野外捕捉可爱的小怪兽把它们带回动物园饲养，并激发它们所拥有的各种奇异技能。

最近重温了一下文森佐·纳塔利导演的《异次元杀阵》，几乎每次看这部电影都能给我带来不同的感受，以前看是觉得情节设计得冲突、恐怖元素丰富，让人一直能保持紧张，而现在再看会让人有类似于看《大逃杀》的感觉，对人性和社会制度结构有更多深入的思考

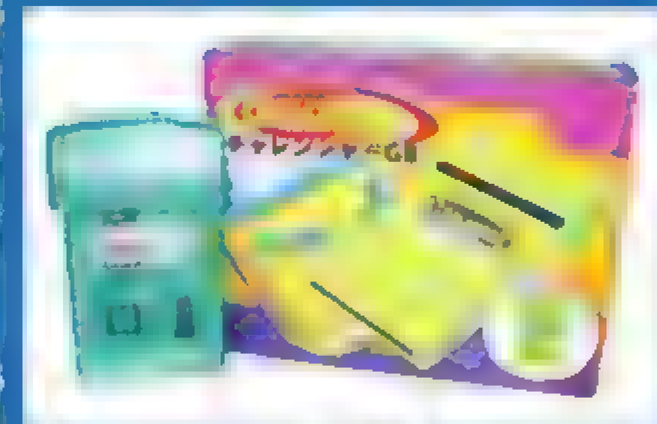
烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛　文　月下雪影（威奥数码娱乐）

烧录卡博物馆

烧录卡名称：GB Challenger
生产厂商：UFO
适用主机：GB/GBC
存储容量：16Mb

这期的《烧录卡博物馆》我们先从GBA时期穿越回去一次，来介绍一款GB主机上的烧录卡，它的名字叫作GB Challenger，也是由大名鼎鼎的UFO公司所开发的。之前之所以没能介绍到它是因为一直没有搜罗到它的图片，而此卡的工作方式如果没有图片单纯靠叙述的话，恐怕大部分玩家都无法理解。直至春节，笔者在国外的交易网站上看到有玩家出售此卡才算是搜罗到了一张珍贵的图片。GB Challenger的特别之处在于它是第一款上市的GB烧录卡，当时即便是国外，电脑也属于稀罕物，所以UFO公司设计的GB Challenger采用了一种卡对卡烧录的方式。GB Challenger本身有16Mb容量，造型如图所见，有上下两个插口，类似GB主机上的金手指插口。如果想向它里面烧录游戏，你需要把GB卡带倒着插到GB Challenger上面的接口，然后再把GB Challenger插到GB主机上，此时只要打开主机，GB Challenger就会自动读取GB卡带上的数据并将其复制到自己的存储芯片上。这种拷贝数据的方式在当时来说很常见，但现在的玩家恐怕并没有几个了解的。正是得益于这种简单的烧录方式，GB Challenger的成本并不高，价格也并不贵，但因为卡对卡这种天生局限的烧录方式，导致其本身的销量并不可观，这也是后来UFO公司又相继发布了GB GAMEJACK、GB PC Linker的原因。虽然GB Challenger很短命，但它的设计思路可是影响了GB的整个时期，像是后来的GB Gold Finger、GB Touch Boy、GB Back Up Station等GB外设，基本都借鉴甚至说是模仿了GB Challenger的外观和部分功能，可以说GB Challenger产品本身是失败的，但在工艺设计上却出奇的成功。


▲GB Challenger[illegible]

烧录卡小技巧

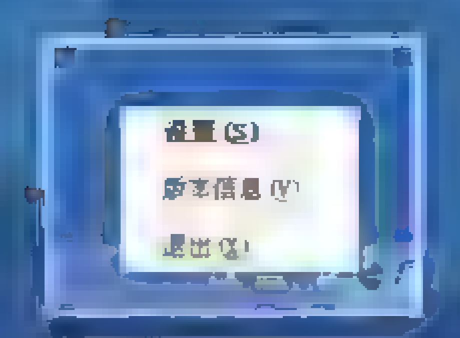
如何恢复被锁定的AceKard2i烧录卡？

时逢春节，有不少玩家购买了3DS主机和NDS烧录卡来度过，这其中有一部分使用AceKard2i烧录卡的玩家在玩过一些游戏后，就发现自己的主机再也不能识别烧录卡了，他们来信咨询主机是不是因为使用烧录卡而被任天堂Ban掉了。这里可以肯定的回答，任天堂现在并没有Ban机措施，所以3DS主机不能识别NDS烧录卡和3DS本身是没有任何关系的。至于无法识别烧录卡这个问题，目前只发生在AceKard2i身上，这是因为AceKard2i烧录卡的内核存在一个致命的BUG，只要你的microSD卡为FAT32格式，且在主机上玩8Gbit（1GB）大小的NDS游戏，例如《三国》、《深爱》等，就会有可能导致AceKard2i烧录卡的内核被锁定，从而无法被主机识别。很多玩家私下也直接将这种问题称之为掉卡。其实并不是一个新问题，早在两年前就曾有不少玩家遇到过，但因为始终没有大规模的爆发，所以很多玩家到现在也并不了解。现在来说，一旦AceKard2i被锁卡，解决的方法只有一种，即重新给AceKard2i刷入内核，不过你需要另一支能在3DS主机的烧录卡才行，具体方法如下：

[illegible]

修复完成后，如果你的microSD卡容量小于2GB，可以将microSD卡格式化为FAT格式，以免再次发生此类问题。

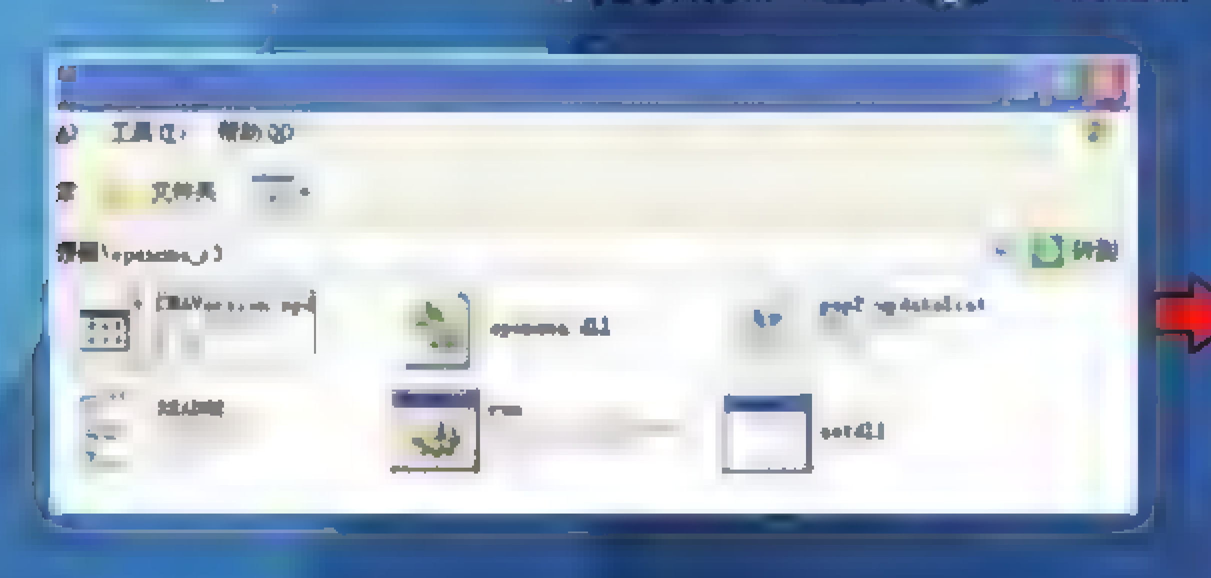
2 关闭CMA

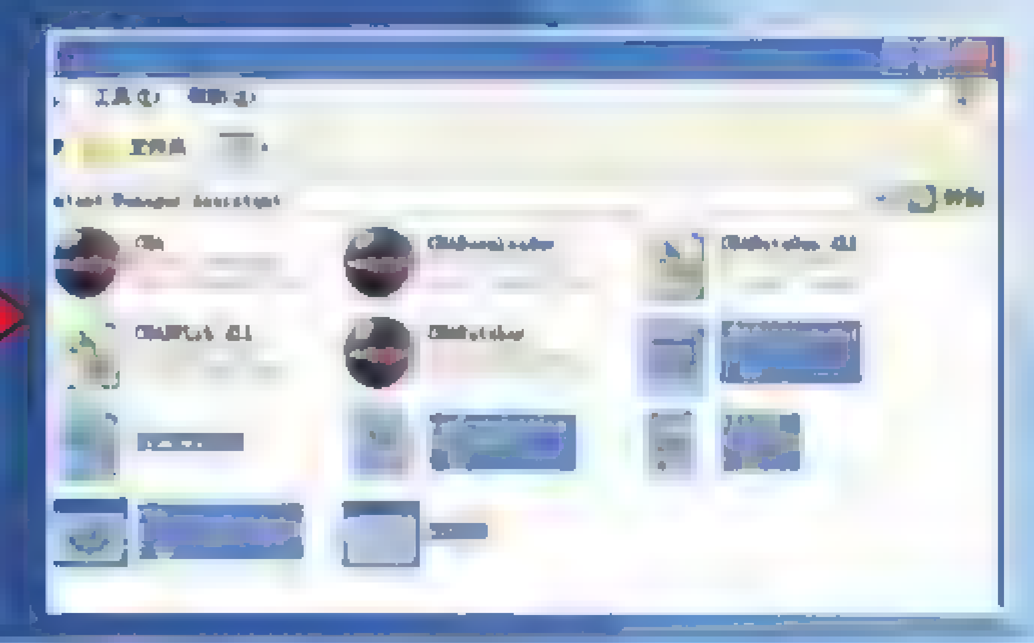


现在我们要先关闭在后台运行的CMA，否则下面的操作将会受到影响。如图对PC右下角任务栏的CMA图标点击右键，然后选择退出即可。

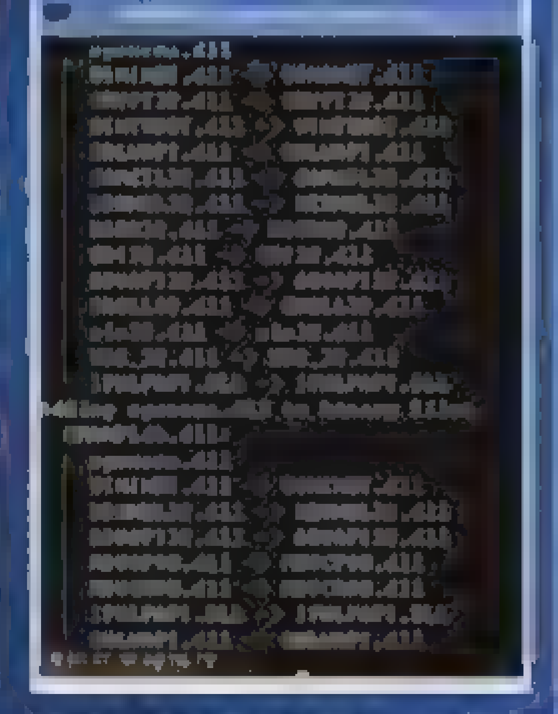
3 准备openCMA安装环境

进入该网盘（http://115.com/file/an4iy28n）下载我们提供的压缩文件opencma_3.rar（需要WinRAR解压），并如图将解压后文件复制到CMA安装在PC上的路径中（C:\Program Files\Sony\Content Manager Assistant）。





4 开始破解



这时我们运行刚复制到CMA安装目录上的批处理文件run.bat，这时会弹出MS-DOS界面，并自动进行破解，完成后就会如图显示按任意键退出。如果玩家所用的是Windows7平台，建议使用管理员身分运行。

5 完成，进行试验

到这部我们已经完成安装了，现在玩家可以试试直接断开网络进行文件管理，如图即使自己的PC目前处于断线状态，PSV界面依然可以正常进行连接传输，既不会出现连接提示，也不会强制升级。

官方CMA离线下如何传输多媒体

虽然官方的CMA在离线状态下无法进行内容管理，我们也无法传输PSV内的游戏程序，但其实我们同样可以传输一些多媒体内容，例如照片、视频、音乐等。当离线连接PC时，玩家不要点击PSV上的“内容管理”，而是点击“视频影像”、“音乐”、“照片”这三项，虽然PSV会提示玩家把PC连接网络，但无视的话同样可以继续操作，并从PSV中传输多媒体内容到PC上，或者从PC上传输多媒体内容到PSV中，这其中并不受网络限制，因此玩家要注意了。

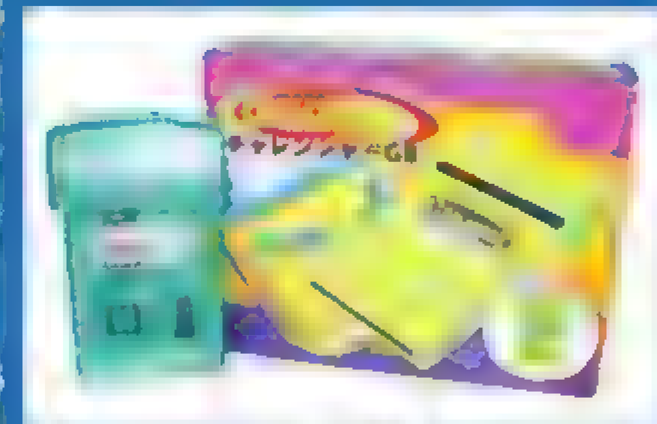
烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛　文　月下雪影（威奥数码娱乐）

烧录卡博物馆

烧录卡名称：	GB Challenger
生产厂商：	UFO
适用主机：	GB/GBC
存储容量：	16Mb

这编的《烧录卡博物馆》我们先从GBA时期穿越回去一次，再来介绍一款GB主机上的烧录卡，它的名字叫作GB Challenger，也是由大名鼎鼎的UFO公司所开发的。之前之所以没能介绍到它是因为一直没有搜罗到它的图片，而此卡的工作方式如果没有图片单纯靠叙述的话，恐怕大部分玩家都无法理解。直至春节，笔者在国外的交易网站上看到有玩家出售此卡才算是搜罗到了一张珍贵的图片。GB Challenger的特别之处在于它是第一款上市的GB烧录卡，当时即便是国外，电脑也属于稀罕物，所以UFO公司设计的GB Challenger采用了一种卡对卡烧录的方式。GB Challenger本身有16Mb容量，造型如图所见，有上下两个插口，类似GB主机上的金手指工具，如果想向它里面烧录游戏，你需要把GB卡带倒着插到GB Challenger上面的接口，然后再把GB Challenger插到GB主机上，此时只要打开主机，GB Challenger就会自动读取GB卡带上的数据并将其复制到自己的存储芯片上。这种拷贝数据的方式在当时来说很常见，但现在的玩家恐怕并没有人[illegible]了解的。正是得益于这种简单的烧录方式，GB Challenger的成本并不高，价格也并不贵，但因为卡对卡这种天… [illegible] 局限的烧录方式，导致其本身的销量并不可观，这也是后来UFO公司又相继发布了GB GAMEJACK、GB PC Linker的原因。虽然GB Challenger很失败，但它的设计思路可是影响了GB的整个时期，像后来的GB Gold Finger、GB Touch Boy、GB Back Up Station等GB外设，基本都借鉴甚至说是模仿了GB Challenger的外观和部分功能，可以说GB Challenger产品本身是失败的，但在工艺设计上却出奇的成功。



▲GB Challenger[illegible]

烧录卡小技巧

如何恢复被锁定的AceKard2i烧录卡？

时逢春节，有不少玩家购买了3DS主机和NDS烧录卡来度过，这其中有一部分使用AceKard2i烧录卡的玩家在玩过一些游戏后，就发现自己的主机再也不能识别烧录卡了。他们来信咨询主机是不是因为使用烧录卡而被任天堂Ban掉了，这里可以肯定的回答，任天堂现在并没有Ban机措施，所以3DS主机不能识别NDS烧录卡和3DS本身是没有任何关系的。至于无法识别烧录卡这个问题，目前只发生在AceKard2i身上，这是因为AceKard2i烧录卡的内核存在一个致命的BUG，只要你的microSD卡为FAT32格式，且在主机上玩8Gbit（1GB）大小的NDS游戏，例如《三国》、《深爱》等，就会有可能导致AceKard2i烧录卡的内核被锁定，从而无法被主机识别，很多玩家私下也直接将这种问题称之为锁卡。其实并不是一个新问题，早在两年前就曾有不少玩家遇到过，但因为始终没有大规模的爆发，所以很多玩家到现在也并不了解。现在来说，一旦AceKard2i被锁卡，解决的方法只有一种，即重新给AceKard2i刷入内核，不过你需要另一支能在3DS主机的烧录卡才行，具体方法如下：

[illegible]

修复完成后，如果你的microSD卡容量小于2GB，可以将microSD卡格式为FAT格式，以免再次发生此类问题。

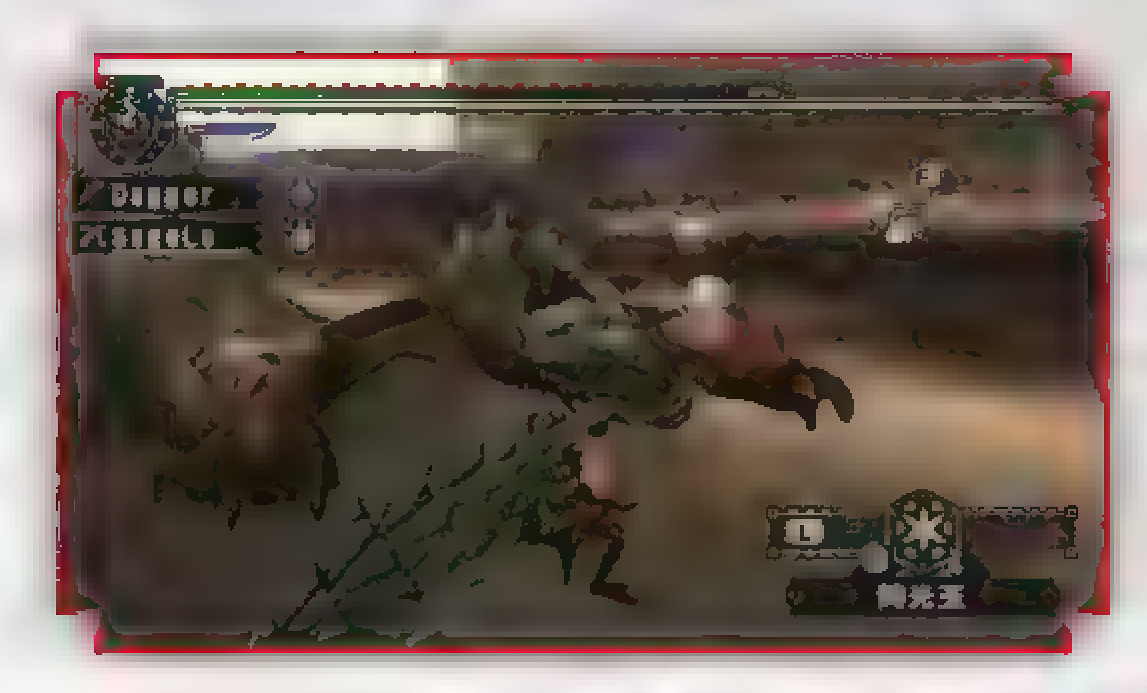
龙年话龙

新年掌机茶话会

各位玩家新年好，春节刚过，经过了一年的学习和工作，想必大家都在这短暂的假期中玩了个痛快。有人可能入手了节日前不久发售的PSV；也有人可能握着3DS和朋友们在《怪物猎人3 G》的世界里与凶猛的怪物对决；或者手持压岁钱对掌机市场持观望态度并温习PSP和NDS上那些经典的老游戏……不论你是以何种姿态度过春节，2012这个龙年里还有强劲的游戏狂潮等待着大家，千万不要错过。

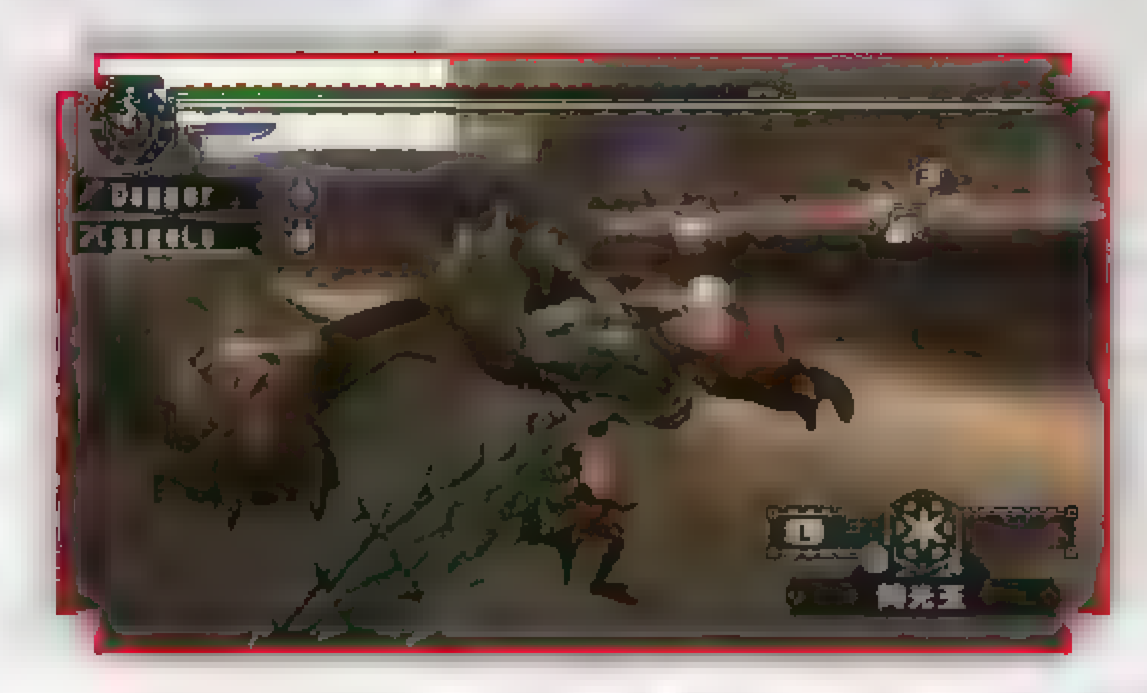
言归正传，这次的茶话会内容非常丰富，不仅要和大家聊聊那些有“龙属性”的游戏，还要回顾最近龙年里的一些往事，同时展望龙年里那些值得掌机玩家期待的事情。好了，废话少说，赶紧进入正题。

文 鲁俊&纸鸢 美编 澄香



的许多以欧洲中世纪为背景的奇幻故事，诸如巨龙飞舞、法师作法、骑士驰骋等场景大多出自凯尔特神话传说。凯尔特人是欧洲最古老的居民之一，总共有近4000年的历史，曾遍布整个中、西欧。今天他们的后裔主要分布于英格兰岛西南部的威尔士地区和北部爱尔兰地区的一部分。这些凯尔特人对龙的敬重甚至体现在他们的国旗上，威尔士的国旗上面就有一条巨大的红龙。龙在凯尔特文化中具有举足轻重的地位，可以说，凯尔特人和中国人一样崇拜龙图腾。

龙在人们实际生活中是典型的吉祥物，而在神话传说中龙扮演的角色却多半是捉摸不透的强大异物。在游戏中，不少游戏厂商都根据古代的传说将龙定义为力量强大到可怕的BOSS级敌人，这类BOSS通常体型庞大，占据画面的一大半，有的时候还不止一个头，双头龙、三头龙的BOSS在游戏中屡见不鲜，首先在气势上先吓到玩家，然后用惊人的攻击力和多种多样的攻击方式秒杀玩家。这种BOSS虽然强大，但战胜后给玩家带来的成就感是无可比拟的，所以以龙为噱头的游戏络绎不绝。根据知名门户网站的调查，时下最热门、最叫座的掌机以及网络游戏中，大多都以“龙”有关。如今，游戏作为世界第九艺术，与龙相关的游戏比比皆是，而在游戏圈，也潜移默化形成了一种“龙文化”。这种“龙文化”倡导的积极上进的英雄主义故事情节，鼓励齐心协力对抗强大敌人的团队精神。这种“龙文化”已经在广大RPG中流传开来。但并不是所有与龙相关的游戏都是要拼命砍杀的，如在休闲游戏《泡泡龙》的世界里，那只可爱敦厚的小龙没有任何的攻击力，却俘虏了众多少女的心。综上，不管在国产还是海外一些游戏中，厂商也都乐衷于以龙作为故事的中心，下面就带大家一起来看看那些游戏中的龙元素吧。



的许多以欧洲中世纪为背景的奇幻故事，诸如巨龙飞舞、法师作法、骑士驰骋等场景大多出自凯尔特神话传说。凯尔特人是欧洲最古老的居民之一，总共有近4000年的历史，曾遍布整个中、西欧。今天他们的后裔主要分布于英格兰岛西南部的威尔士地区和北部爱尔兰地区的一部分。这些凯尔特人对龙的敬重甚至体现在他们的国旗上，威尔士的国旗上面就有一条巨大的红龙。龙在凯尔特文化中具有举足轻重的地位，可以说，凯尔特人和中国人一样崇拜龙图腾。

龙在人们实际生活中是典型的吉祥物，而在神话传说中龙扮演的角色却多半是捉摸不透的强大异物。在游戏中，不少游戏厂商都根据古代的传说将龙定义为力量强大到可怕的BOSS级敌人，这类BOSS通常体型庞大，占据画面的一大半，有的时候还不止一个头，双头龙、三头龙的BOSS在游戏中屡见不鲜，首先在气势上先吓到玩家，然后用惊人的攻击力和多种多样的攻击方式秒杀玩家。这种BOSS虽然强大，但战胜后给玩家带来的成就感是无可比拟的，所以以龙为噱头的游戏络绎不绝。根据知名门户网站的调查，时下最热门、最叫座的掌机以及网络游戏中，大多都以“龙”有关。如今，游戏作为世界第九艺术，与龙相关的游戏比比皆是，而在游戏圈，也潜移默化形成了一种“龙文化”。这种“龙文化”倡导的积极上进的英雄主义故事情节，鼓励齐心协力对抗强大敌人的团队精神。这种“龙文化”已经在广大RPG中流传开来。但并不是所有与龙相关的游戏都是要拼命砍杀的，如在休闲游戏《泡泡龙》的世界里，那只可爱敦厚的小龙没有任何的攻击力，却俘虏了众多少女的心。综上，不管在国产还是海外一些游戏中，厂商也都乐衷于以龙作为故事的中心，下面就带大家一起来看看那些游戏中的龙元素吧。

降龙伏虎

——龙角色征战游戏世界

蓝龙

（出自《蓝龙》系列）

游戏中为正义奋战的龙不少，不过大都是披鳞带甲的飞龙坐骑或者体型庞大难以控制自身力量的龙战士，而《蓝龙》的世界里，刻画了一个藏在小孩影子里的龙。正如游戏的名字，这只蓝龙蕴藏在主角修的影子里，每当有战斗蓝龙便会从修的身后给他强有力的支援。修的性格率直并充满干劲，有时完全不明白别人的言下之意，也经常因为冲动欠考虑而让同伴陷入危机，但修有着对任何事都不放弃的坚强心态。虽然他与蓝龙一起跨越了很多困难，但蓝龙的性格和修却有非常大的差异。它拥有强大的破坏力与冷酷的性格，经常与行事莽撞的修对立，但也感受到修体内神秘的力量屈尊与修的影子里，虽然愿意借给修力量但至今仍然没有完全认可修。修只是一个圆脸的毛头小子，看起来十分可爱，不过这蓝龙的形象就相当剽悍了。浑身都是正统蓝色，魔王一般的头颅有一双红色的深邃宝石眼睛镶嵌在上面，犄角、翅膀、爪子和形状分明的肌肉让这个正派角色看起来依旧像个魔头。修所在的地方为曾经拥有魔法及机械技术的古代文明灭亡后的星球，现已忘记文明灭亡的原因。而塔塔村10年前开始，只要紫云一出现，就会带来灾难，到时候会出现一头地鲛把村子破坏殆尽。故事中的三个主角修、吉罗与克露克为了对抗地鲛，展开了一段精采又感人的冒险旅程，在旅程中，修和其他小伙伴吞下光球，就这样，影兽之一的蓝龙便和这些小家伙一起走上了英雄之路。

斯派罗

（出自"《小龙斯派罗》系列"）

不是所有的龙都以威严的形象示人，在欧美便有一个非常知名的动画明星——小龙斯派罗，一头可爱的紫色小龙带着娇小的翅膀，再加上头上两个萌角，让人更多觉得这是个宠物而非勇士。就是这么一个可爱的角色，已经在欧美的动画和游戏界闯荡了多年。早在PS时代，作为古惑狼同门师兄弟的小龙斯派罗以其小巧可爱的形象给众玩家留下了深刻的印象。记得当年PS上的那款初代作品曾一度被评为最受MM喜爱的作品。在经历了系列的辉煌和GBA机种上几作失败的洗礼后，小龙斯派罗又在NDS上开始新的历程。在这部小龙历险记中，大致讲述的是斯派罗为了拯救自己的家园与邪恶力量战斗的故事，然而游戏中大家看到的并不是一个什么都会、无所不能的斯派罗，而是一个什么都不会、初出茅庐的小龙仔，见证它的成长，是每一个玩家要做的事情。从它破壳而出那一刻开始，进而慢慢了解它是如何学会飞行、如何学会喷火、如何学会战斗，并最终在长老和其他同伴的指引和帮助下，同残害了自己同胞摧毁了自己家园的邪恶的黑巫师和黑龙战斗，并最终成功振兴家园。虽然斯派罗的体型小，可千万不要低估它的能力，跳跃、飞行、攻击……只要是能学习的技能它都会很快掌握并熟练运用，然后我们就会看到这只紫色的小龙在愤怒时释放的那令人诧异的力量。

驯龙师中不同属性的龙

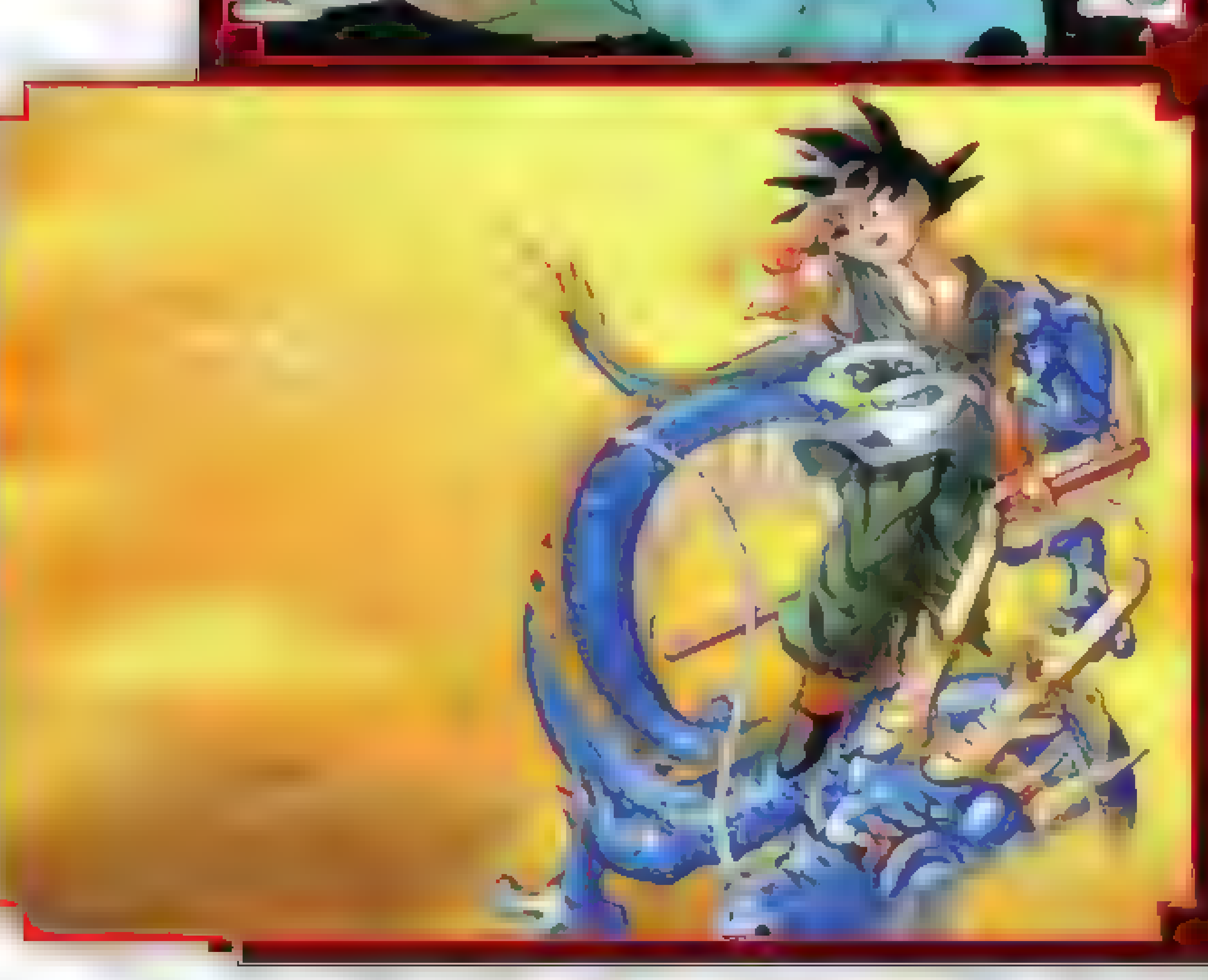
（出自《驯龙师 音魂》）

如果光论游戏中龙的种类与数量的话，《驯龙师 音魂》是一款出类拔萃的龙属性游戏。游戏以培育龙为主题，并且可以利用NDS的麦克风录下玩家自己的声音，对未孵化的龙蛋进行影响，从而产生不同类型的龙，游戏中的龙多达上百种，基本囊括了我们想象中所有的龙种。游戏中老套的剧情，让之前毫不知情的小青年来到恶龙混战的世界成为一名优秀的驯龙师。这个奇异的世界中存在着一种叫做“音魂”的声音能量，可以使龙蛋孵化出新生的龙。成为“驯龙师”的主人公以强烈好奇心和强力“音魂”作为武器。在《驯龙师》的世界里，玩家可以看到龙之世界的守则，那就是龙与声音的重要关联和龙在战斗中属性搭配的重要性。通过声音可以孵出龙蛋，如果有好的乐谱弹奏出来说不定还能孵出个稀有品种（看来遗传学在这个世界已经不成立了-_-!）；各种各样的龙在战斗时因为整体实力都是势均力敌的，所以属性搭配尤为重要，就算实力不如对方，搭配出一个克制对方的属性的方案便能使战局有利己方，就好比田忌赛马，所以在龙的世界战斗也需要开动脑筋。

神龙

（出自“《龙珠》系列”）

世界上有七颗名为“龙珠”的物件，每颗龙珠各自有一至七颗不等的五角星标记并散布于世界各地，只要集齐七颗龙珠就可以呼唤出神龙，向神龙许愿便可以达成任何愿望，而龙珠在神龙实现愿望后便会自动飞散……并且变成石头，一年后才可再次实现愿望。在《龙珠》的故事里，这条神龙扮演的是仙人一般的角色，它拥有替人实现愿望的能力，不过并不是所有愿望都能实现，例如杀死比它力量更强的人，但它却可以令死者复活，甚至令毁灭的行星得以重生。这头外貌酷似中国神话传说的绿色神龙也有红色的眼睛和长长的犄角，但最具特色的还是它那两根长长的胡须。当然，神龙的力量是神赋予的，在龙珠的世界里，能力超越神的人已经出现了，所以就战斗力来说这条神龙不值得一提，它是满足人们愿望的一个介质，也是故事中世界的主心骨。在现实世界里，神龙是用来膜拜的，而《龙珠》的世界里，神龙只是拿来利用的。



诸葛亮、陈登

【出自“《三国志》系列”】

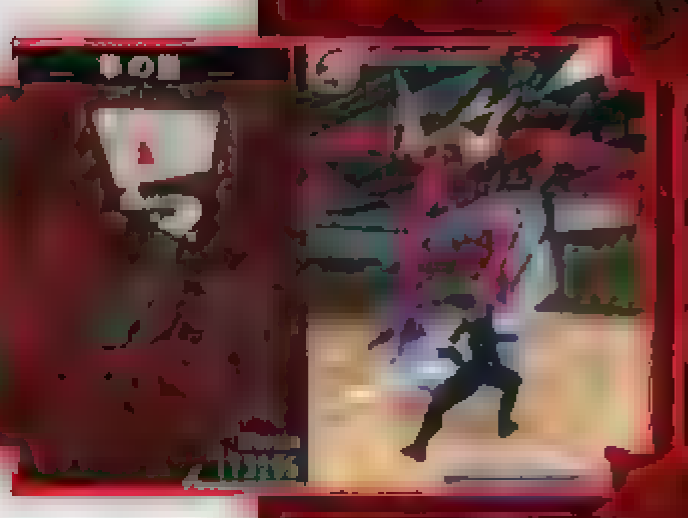
这里要说到的“龙”不是一条真正的龙，而是一位人中之龙，人称卧龙先生的诸葛亮。年仅十七岁的诸葛亮来到隆中，住在山间的一所草庐中，用很多的时间读书和钻研经史百家学说。他胸怀大志，虽隐居深山，仍密切注视着全国形势的发展和各派军事力量的变化，考虑着治理天下的大计。诸葛亮才思敏捷，政治眼光锐利，对问题的认识往往超出常人一筹，因此被人们尊称为“卧龙先生”，把他比做隐伏在隆中的人中之龙。诸葛亮在三国时期所起的作用是非常巨大的，可以说没有诸葛亮就没有赤壁之战的胜利，也就不会有三国鼎立的局势出现。“得卧龙凤雏二人之一便可得天下”的说法在“《三国志》系列”的游戏中时有应验。

诸葛亮各方面数值都相当优秀，统帅、政治、魅力……几乎都是90以上，当然智力就不用说了，能有比他高的么？

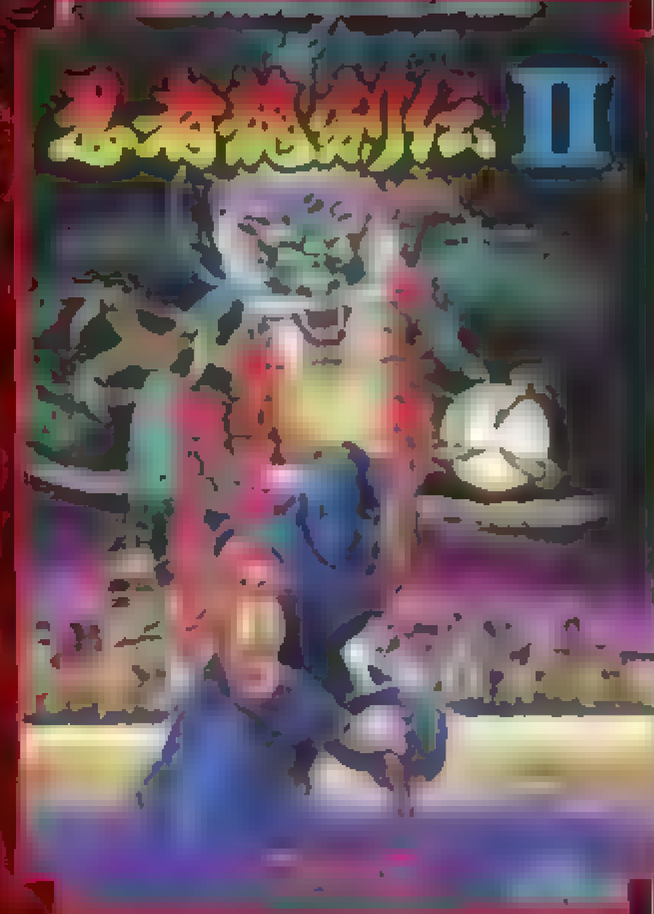
这里还要提到一个《三国志》里与“龙”有关的人物，他字元龙，本名陈登。这里提到他不仅仅是因为陈登的字里包含一个“龙”字，还因他以自身的桀骜不驯留下了流传千古的两个成语“元龙豪气”和“元龙高卧”。陈登也是一名学识渊博，智谋过人的文官，虽然大多数人认为他傲慢无礼，但却能体察民情，抚弱育孤，深得百姓敬重。在群雄逐鹿的年代，他也算一位优秀的智将，玩家们不妨在《三国志》里留意他的表现。

龙剑

（出自“《忍者龙剑传》系列”）



龙剑与隼龙是主角，但是没有龙，也就没有龙族，更不会有龙剑谱写这一段段传奇故事。



►《忍者龙剑传2》的封面上主角背后的神龙清晰可见

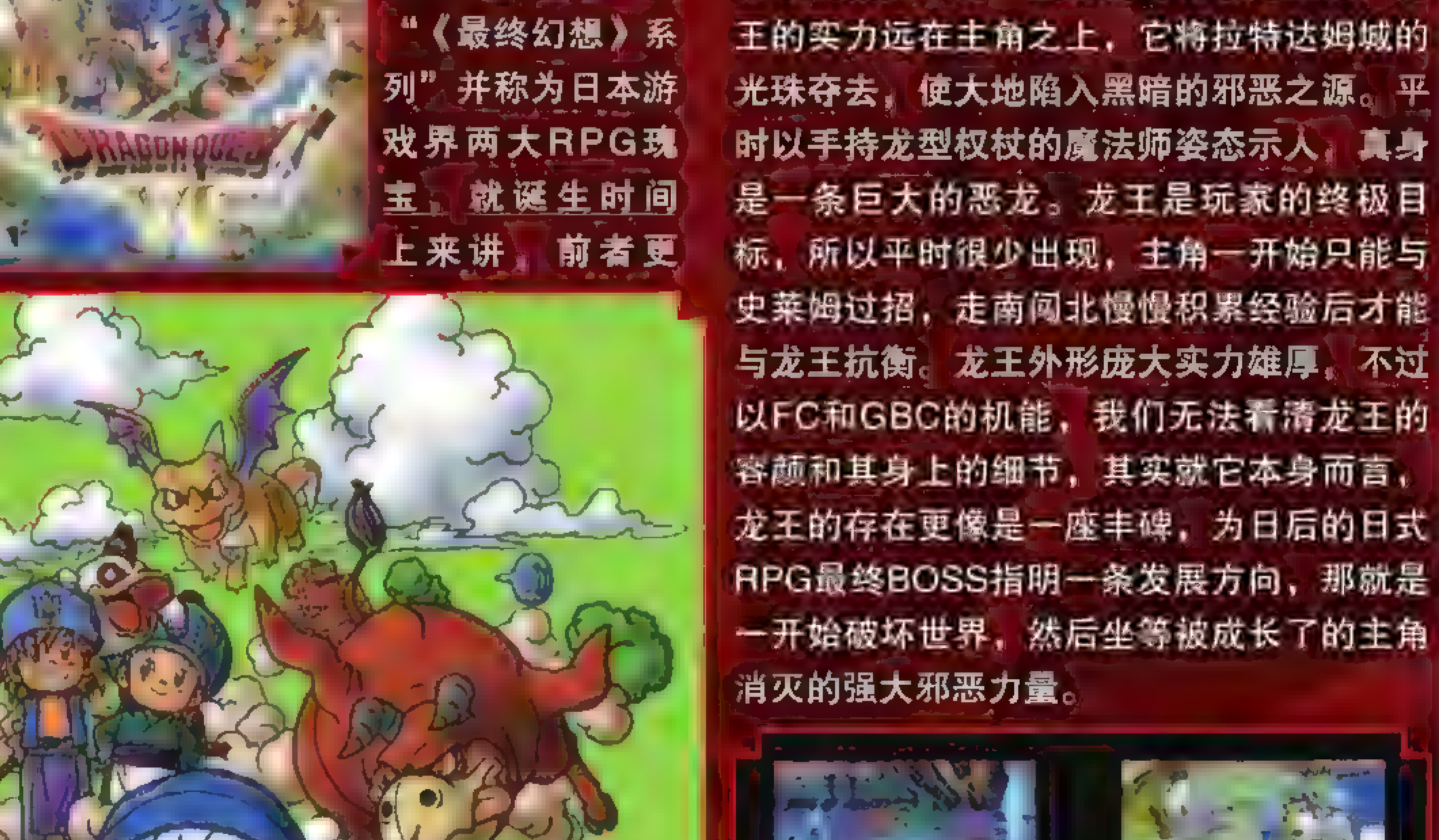
大家不要诧异为什么“《忍者龙剑传》系列”中包含那么多的“龙”字，却看不到一条实体龙，如：NDS的游戏标题《忍者龙剑传 龙剑DS》、主角隼龙、重要宝物黑龙剑、主角所在族群——龙族……诚然，这个系列的重点不在龙本身，而是在主角隼龙手中那把以上古神龙之牙锻造、拥有破邪斩魔之力的神剑。故事中也不止这一把由龙身上的一部分做成的武器，还有那恶势力垂涎欲滴的魔刀——黑龙丸。这把刀是用传说曾经将世界封闭在漆黑之暗的"暗黑龙"的骨头制作而成的魔刀。“《忍者龙剑传》系列”，正是描写了这把黑龙丸为坏人夺走，让世界陷入黑暗的故事。作为封印黑龙丸的“龙之一族”的末裔，隼龙拿着自己手中的龙剑一次又一次地打倒试图吞并世界的魔王。虽然在这个龙鲜有出现的世界里，

游走龙潭虎穴

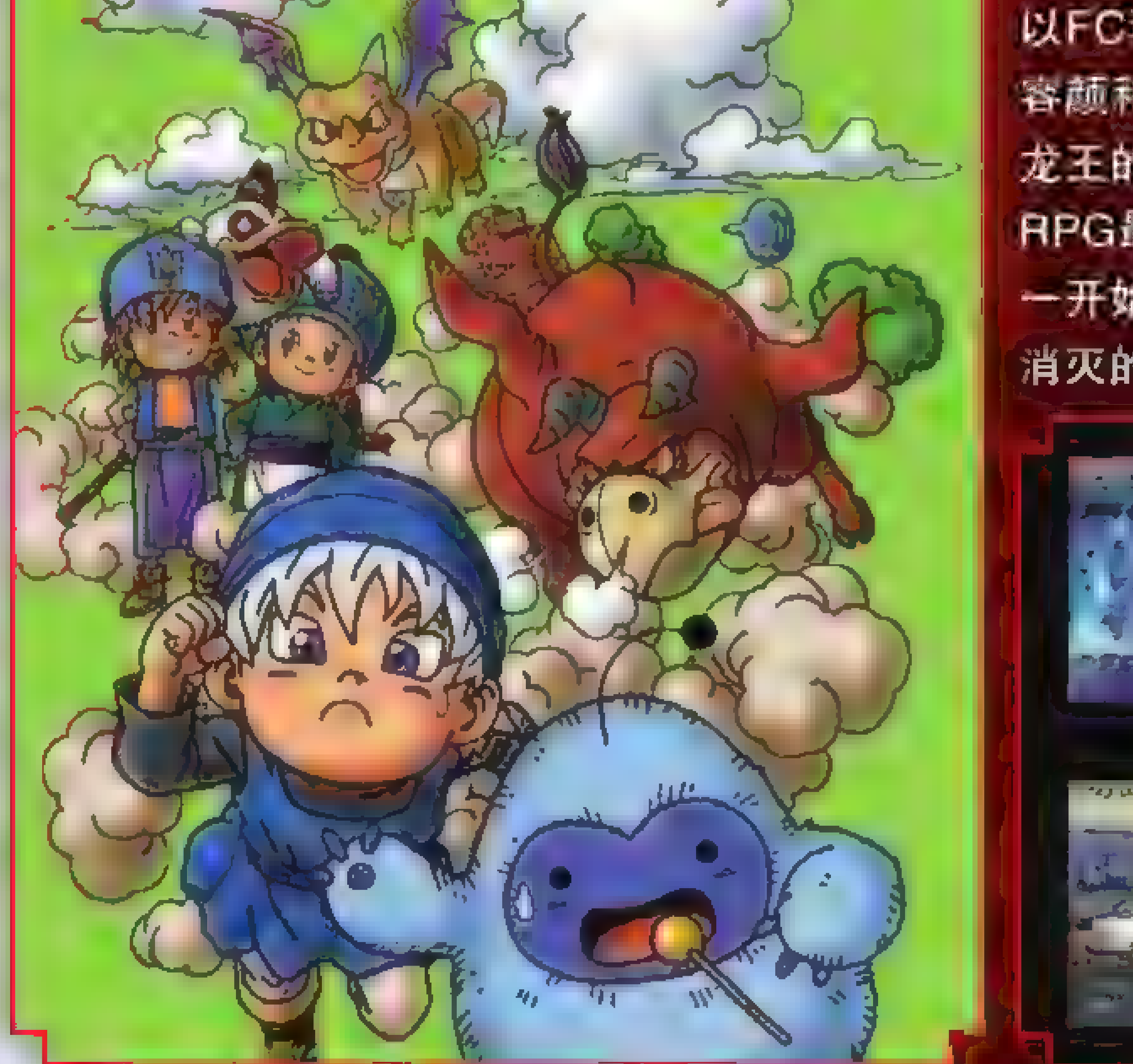
——“龙”在游戏中扮演的反派角色

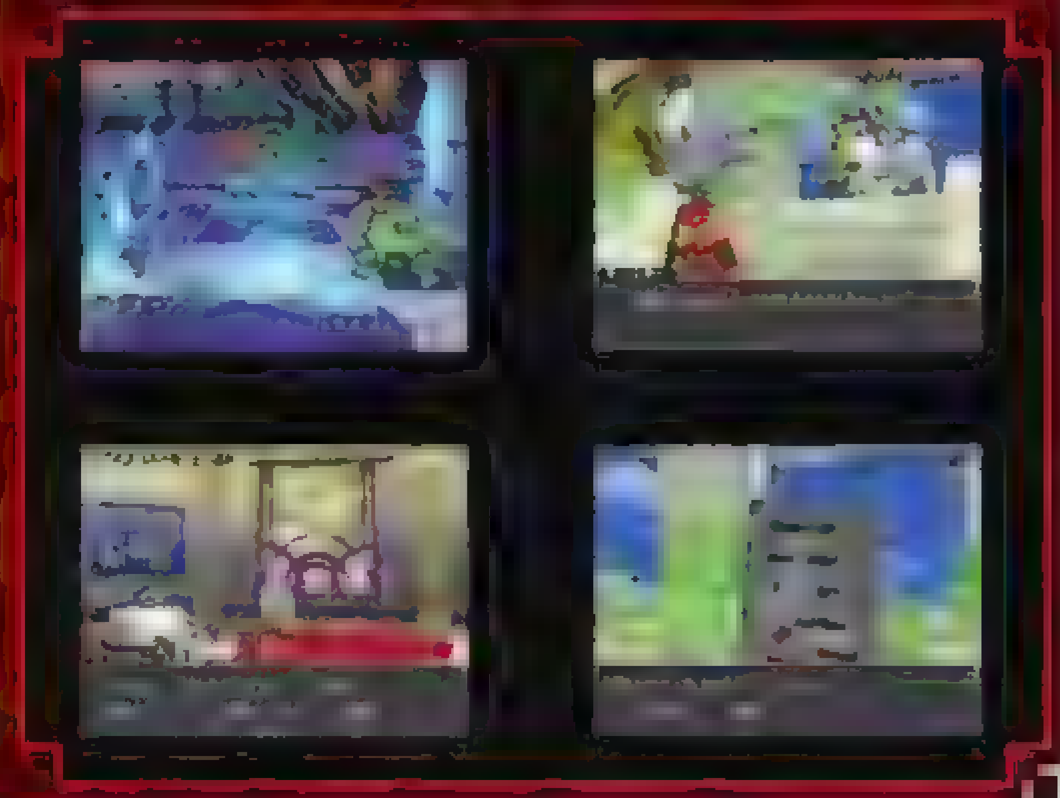
龙王

（出自“《勇者斗恶龙》系列”）



“《勇者斗恶龙》系列”与“《最终幻想》系列”并称为日本游戏界两大RPG瑰宝，就诞生时间上来讲，前者更为古老。在这个日式RPG始祖之一的游戏中，龙在其系列充当反派头领，正如游戏的标题所言——勇者斗“恶龙”。在《勇者斗恶龙》初代里，玩家们显然不是一上来就可以砍龙王的，龙王的实力远在主角之上，它将拉特达姆城的光珠夺去，使大地陷入黑暗的邪恶之源。平时以手持龙型权杖的魔法师姿态示人，真身是一条巨大的恶龙。龙王是玩家的终极目标，所以平时很少出现，主角一开始只能与史莱姆过招，走南闯北慢慢积累经验后才能与龙王抗衡。龙王外形庞大实力雄厚，不过以FC和GBC的机能，我们无法看清龙王的容颜和其身上的细节，其实就它本身而言，龙王的存在更像是一座丰碑，为日后的日式RPG最终BOSS指明一条发展方向，那就是一开始破坏世界，然后坐等被成长了的主角消灭的强大邪恶力量。





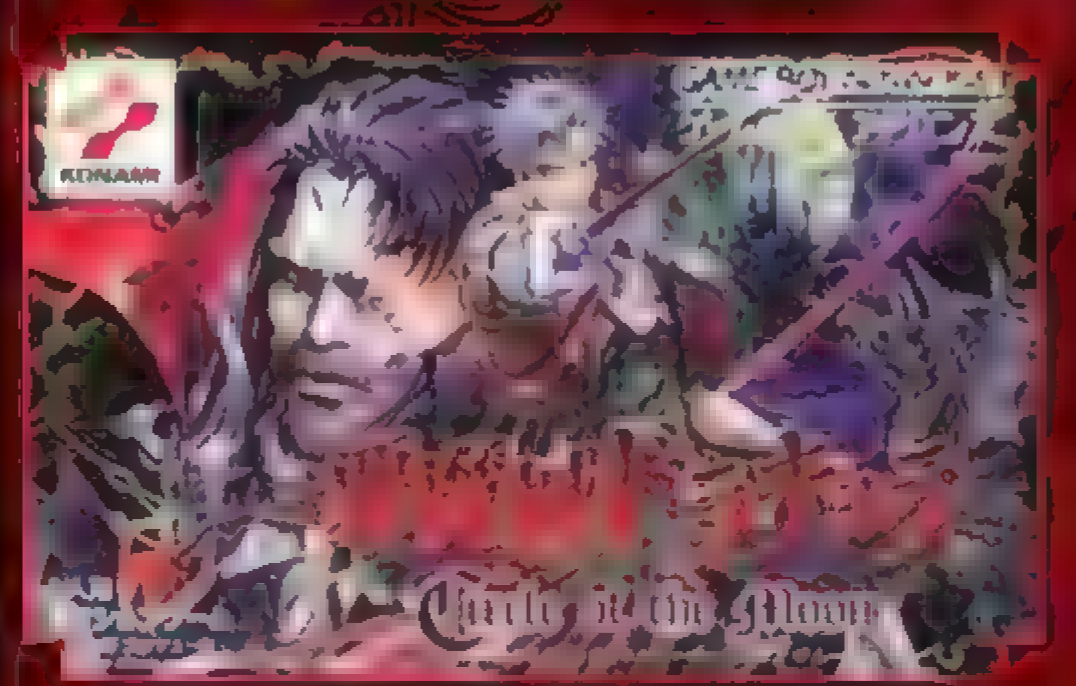
猎人世界的不同龙种

（出自“《怪物猎人》系列”）

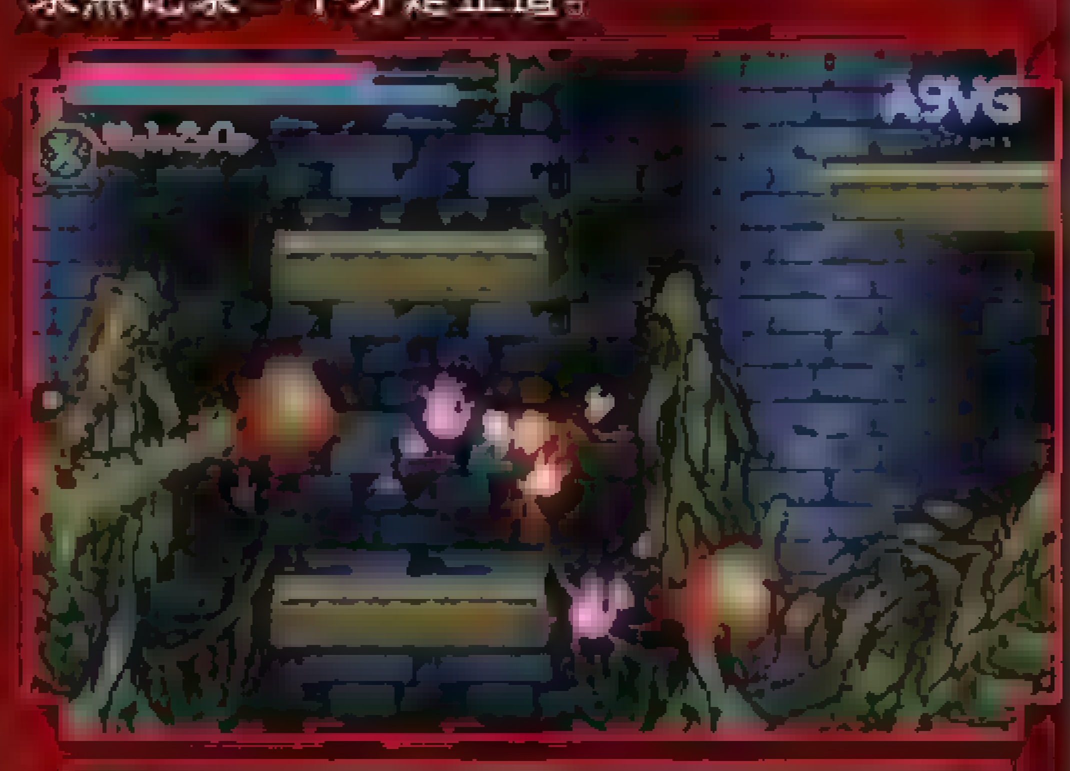
若要问哪个游戏最能体验与龙搏斗时的真实感，答案非“《怪物猎人》系列”莫属。在一个简陋的村庄，身为一个猎人，除了吃饭睡觉，就是出村狩猎。这狩猎可不是皇帝野外射射鸟儿、抓抓野兔那种陶冶情操的娱乐休闲方式，这是拿命与凶猛的龙种搏斗，是狩猎也可能是被狩猎。被那些龙打晕的猎人会被板车运回营地，吃块烤肉，继续上路……当然，如果遇到更加凶残的古龙种，那就真的是凶多吉少了。游戏中包含各种不同的龙，有天上飞的、地上跑的、水里游的……面对不同的龙种也有不同的作战办法，像速龙王这种地上跑的一个猎人单枪匹马应该不成问题，但你如果一个人就去搞黑龙或者红黑龙那就是“肉包子打狗”了。《怪物猎人》的世界里还展现出了一个其他游戏展现不出来的东西，那就是食物链。越弱的龙种数量越多，但被猎杀的也多，越是稀有的龙种越是强劲，甚至会攻击其他弱小的龙种。当然在游戏中，玩家大可不必担心稀有龙种是保护动物这一说，尽情的刷素材吧，系统是不会让它们灭绝的。（汗！）

双龙

（出自“《恶魔城 月之轮回》”）



这是GBA上第一个“《恶魔城》系列”作品，也是难度最高的一作。游戏中丰富的怪物和有趣的卡片组合技能，让玩家反复游戏却乐此不疲。但游戏的超高难度又迫使玩家不得不反复从记忆点出来挑战同一个BOSS，特别是游戏中第五个BOSS——位于悠久廊下的双龙。接触过这个BOSS的玩家都知道，这个BOSS体型大攻击范围广，招式多样化，攻击力也很高，血更是非常之厚，最让人头疼的是战斗过程中它还能给自己回血。这个BOSS有两个身躯两个龙头，不少玩家称其为“双头龙”，这并不贴切，因为这其实是两头龙，只是身躯没动光头在动，而且当受创到一定的程度后，一头龙会将另一头吞下，获得更强的能力。这个BOSS没有任何的台词和形象的渲染，但它却是游戏中给人印象最深的一个BOSS。一见到主角就开打，铺天盖地般攻击过来，将我们送回记录点。笔者相信当时不少击败这双龙的玩家马上要做的事情是松口气，这个噩梦般的BOSS终于过去了，然后赶紧去记录点记录一下才是正道。



龙年往事

距今最近的一次龙年始于公元2000年，这一年的2月4日是农历庚辰年的春节，而这个龙年结束于2001年2月23日

2000年是人类公元纪年后的第二个千年，同时也是20世纪的最后一年（也有说是21世纪的第一年），这一年的第一天——也就是1月1日，人类就遇到了一个大难题——千年虫。千年虫问题由来已久，是程序设计上的缺陷，一台电脑在处理2000年1月1日以后的日期和时间时，可能会出现不正确的操作，从而可能导致一些重要的部门，例如电力、能源、银行乃至政府在2000年1月1日零

▲"千年虫"这个叫法导致不少人误认为真的有一种虫。

点时分的工作停顿。一般来说，由于计算机程序中使用两个数字来表示年份，如1998年被表示为"98"、1999年被表示为"99"，而2000年会被表示为"00"，这样将会导致某些程序在计算时得到不正确的结果，把"00"误读为1900年，这有可能导致设备停止运转或者发生更加灾难性的后果。不过由于世界各地都在此之前就对千年虫问题给予了足够的关注，所以当时并未引起太大的差错。千年虫问题对普通人没有太大影响，对掌机的影响更是几乎为零，因为当时的掌机不具备时钟系统，为数不多要利用到时间的游戏（例如《口袋妖怪》）也是将时钟系统置于游戏卡带内。而关于掌机游戏，因为GBC的推出，市面上出现了三种类型的GB卡带，第一种是早期对应黑白屏幕开发的普通GB卡带，第二种则是在GB中显示黑白画面但在GBC上显示彩色画面的彩色卡带，最后一种是只能在GBC上使用的专用彩色卡带。在当时的这个龙年，GBC发售已快三年的时间，因而当年推出的游戏基本上全部是

▲一盘2000年发售的GBC专用卡带，卡带贴纸上有显著的"彩机专用"字样。

最后一种，也就是专用的彩色卡带，它的显示效果要比第二种兼容性卡带更佳，这个细节可能很多没有经历过那个年代的读者是不曾知道的。

说到掌机方面，一个重要的事件是2000年12月9日，由Bandai出品的、全称WonderSwan的掌机WS的改良版——WSC在日本开卖，这台旨在动摇GB系主机统治掌机市场的机器比起初版WS最大的变化来自屏幕。和GBC一样，WSC的C代表Color（彩色），换上了彩色屏幕的WSC本应如虎添翼，而且还有Square、Capcom等厂商在软件方面的鼎力支持，在发售之初也确曾获得不错的口碑和人气，但无奈同时期的GBC虽然在机能上不如WSC，但是仍然靠着丰富的软件和长期的用户群将WSC远远抛在了身后。

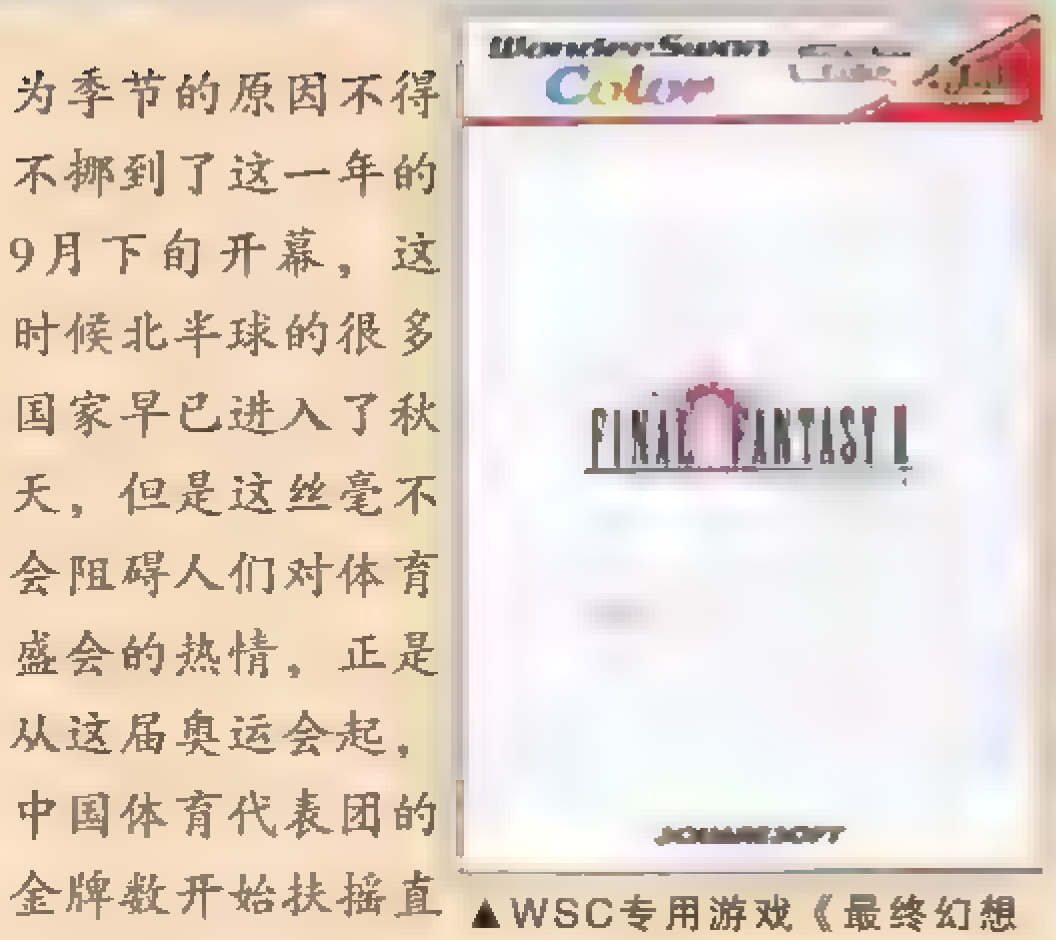
▲WSC是WS的彩色屏幕版，发售之初曾获得佳绩。

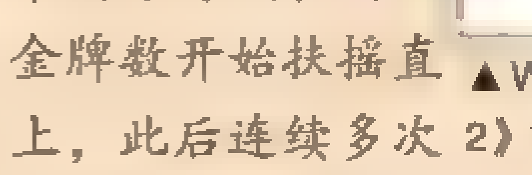
除了WSC之外，掌机方面还有一个厂商的名字在这个龙年不得不提，那就是著名的格斗游戏《KOF》的开发者SNK。SNK在1998年曾经推出过黑白屏幕的掌机NGP，这个NGP和后来PSV曾用过的代号没有关系，而是NEO GEO Pocket的首字母缩写，意思是可以放在口袋里玩的NEO GEO（NEO GEO是SNK出品的游戏主机），当然了，比起真正的NEO GEO，NGP的游戏画面要简单得多，但是游戏也显得更Q更可爱。不过遗憾的是，1999年NGP推出了后续的彩色屏幕版主机NGPC，但是除了SNK自家的FTG系列比较吃香之外，几乎就没有什么拿得出手的作品，因而在刚刚发售后的这个龙年里，没有过太多的时间便渐渐偃旗息鼓。不过话说回来，在今年的这个龙年里，已经变成SNK PLAYMORE的SNK似乎要卷土重来，即将推出一款可以玩大量NEO GEO游戏的掌机，有兴趣的读者可以关注。

事实上这个龙年有不少好玩的掌机游戏，因为GBC、WSC和NGPC三台彩屏版掌机同时活跃在市场上，虽然后两者的普及率和GBC根本是天壤之别，但是总游戏数量却因此提升是一个不争的事实。GBC虽然仅仅开卖三年，但是因为GBA已经被公布出来，所以进入收官阶段的GBC上出现了大量彩机专用游戏，即便不去谈论游戏整体素质如何，仅仅是画面上的“彩色化”也足以让饱受了多年黑白画面的掌机玩家感到欣慰；WSC更是来势汹汹，Square的“《最终幻想》系列”在WSC上进行了一系列复刻，而Bandai自己的动漫改编类游戏也风风火火地推陈出新，和GBC一样，当时WSC上的新游戏也基本变成了彩机专用；最后的NGPC因为没有了软件厂商的支持，加上在前一年就已经将《KOF》、《饿狼传说》等好牌全数打出，因而在龙年三大掌机的对垒中最先出局，但这一年中仍然又不少有创意的新作推出——虽然基本还是在吃旗下格斗游戏的老本。

▲早早出局的NGPC后采用游戏和主机捆绑的形式销售。

这一个龙年还能想到的大事就是2000年的悉尼奥运会。作为四年一次的体育盛会，这届在南半球国家澳大利亚举办的奥运会因为季节的原因不得不挪到了这一年的9月下旬开幕，这时候北半球的很多国家早已进入了秋天，但是这丝毫不会阻碍人们对体育盛会的热情，正是从这届奥运会起，中国体育代表团的金牌数开始扶摇直上，此后连续多次排名奖牌榜的前列。




▲WSC专用游戏《最终幻想2》的包装盒封面。

■一台新的NEO GEO掌机即将上市。

再往前的一个龙年出现在1988年，这一年的2月17日是农历戊辰年的正月初一，而这个龙年结束于1989年的2月5日。相信有不少读者此时尚未出生，而这时的掌机业也还处在萌芽阶段。1988年到1989年的这个龙年，是掌机业即将迎来新纪元前的最后时刻，因为很快GameBoy这台神机就要横空出世了，当时这个龙年人们能玩到的、可以称之为掌机的东西只有一种画面简单、无法更换游戏内容的Game & Watch（纸鸢：号外号外，想深入了解Game & Watch，请不要错过本辑新加入的专页——“掌机研究所”）。

因为是4年一次，和12年一个轮回的生肖刚好重叠，所以这一年也有奥运会举办。1988年奥运会的主办地是韩国汉城，也就是后来改名为首尔的地方。当时正是电子游戏最蓬勃发展的年代，所以在家用机上好游戏层出不穷，根据奥运会改编的电视游戏开卖也就变得顺理成章。由Konami推出的体育合集类游戏《汉城奥运会》在FC上发售，这款游戏中包含了跨栏、射箭、击剑、游泳等14个奥运比赛项目，而且除了正统的奥运项目之外，还加入了不少扳手腕这样娱乐性质的比赛项目。本作放在今天可能很难进入玩家的法眼，但是以当时的FC

▲悉尼奥运会标志。

机能和制作水准，加上奥运会同期推出的气氛渲染，相信还是能让不少爱好体育的人乐在其中

关于这个龙年的记忆就到此为止了，笔者的年纪实在有限，而且这时候的掌机世界也根本没有太多可谈，所以关于龙年的往事，就先说到这里吧

龙年展望

龙年期待之 改良版3DS

刚刚过去的兔年里，3DS和PSV相继发售，对于掌机玩家而言，再期待龙年有新掌机推出不切实际，不过这不妨碍我们期待改良型机器的出现，而在能改良的机型中，3DS自然首当其冲。

3DS推出改良版的理由比较充分，首先，3DS发售得早，大家看到本文的时候距离3DS首发已经将近一年的时间了，这种时候推出改良机型不会让老玩家心理太过失衡，因为要买的人早买了；其次，3DS确实有一些设计上的不足，虽然没到非改不可的地步，但没有右滑杆的问题就困扰着不少玩家，相信任天堂也一清二楚，否则就不会亡羊补牢般推出一个“扩张右滑杆”的周边来，如果改良版3DS能直接多出一个右滑杆来，相信很多猎人玩家会毫不犹豫地出手3DS了；最后，推出改良版是任天堂掌机一贯的传统，从GB、GBP、GBC到GBA、GBA SP、GBM，再到NDS、NDSL、NDSi，无一不是如此。综上所述，改良版的3DS推出几乎是板上钉钉的事情，所以期待的点主要是放在“越早越好”上，争取在龙年之内出现当然是再好不过了。

另外，“龙年”毕竟是中国人的传统，所以笔者在这里还有另一个期待，那就是中国行货版的3DS能够在龙年发售。说到行货版，从GBA开始，任天堂的掌机就一直由神游在内地发行行货版，不出意外的话，3DS的行货版推出也只是时间问题，需要期待的只是，到底能不能在龙年推出。

龙年期待之

多种颜色的PSV

掌机是有别于家用机的——这基本上是一句废话，但是要加以说明的是，即便是某些看似相同的地方，掌机和家用机也会有着本质的区别。就说个性化吧，家用机现在也有多种颜色的外壳，虽然是同一台机器，但不同的颜色仍然可以彰显出用户之间的不同来。不过比起掌机五颜六色的外壳数量来说，家用机的多色彩外壳真是小巫见大巫，从GB开始，多种颜色外壳的机器就已经是掌机的必备属性，就连3DS都在不断推出新的颜色。所以在这个龙年里，笔者最期待的当然就是黑色外壳以外颜色的PSV了。

不过，Sony总是先出黑色外壳的主机，PSP-1000就是如此，和PSV一样，2004年年底PSP首发时也只有黑色外壳一种，直到次年的9月，白色版PSP才发售。如果按照这个经验推断的话，白色版的PSV起码是一定会出现的，只不过没有人知道什么时候才能买到，更多其他颜色的PSV又要等到什么时候才能买到就更是个未知数了。不过无论如何，笔者还是期待能在龙年内买到白色PSV。

龙年期待之 iPad 3

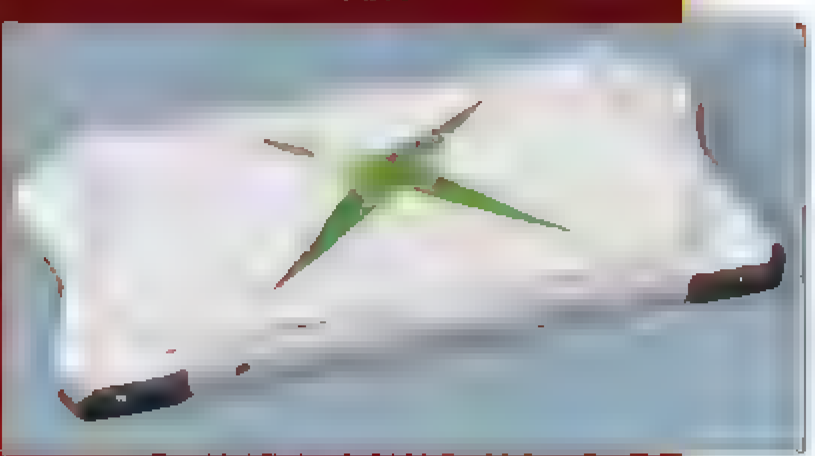
iPad是平板电脑，拿到“掌机玩家最期待的事情”里来说稍微不合时宜。不过作为具备娱乐功能的便携设备，加上PSV的多功能化，如今的平板电脑和掌机之间的界限已经越来越模糊，所以把iPad当作一台掌机也并非不能容忍的事情。

据说兔年是平板电脑大红大紫的一年，但笔者感觉更像是iPad大红大紫的一年，因为除了iPad，其他使用Android系统的平板电脑日子并不好过。在接下来的龙年里，仍然有大量的平板电脑会陆续上市，可是值得关注的，看来看去仍然只有苹果自家的iPad 3，也只有iPad 3才足以取代iPad 2的统治地位。不过到底有没有iPad 3还真没人敢打包票，就像当初无数人在等待iPhone 5，结果苹果真的出了第5代智能手机，但却是iPhone 4S。后乔布斯世代的苹果会有怎样的表现仍然令人期待，甚至我们可以畅想苹果是否会染指电视游戏，不过眼下对苹果最实际的期待，还真的只有iPad 3。

龙年期待之

微软插足掌机业

这是一个老生常谈的话题了，大约从微软决定插足电视游戏业的那天起，这个事情就不止一次地被掌机爱好者拿出来说，然而到了今天，就算是当年整天把这件事挂在嘴边的人也懒得再说了——但是笔者还是要再次期待一番，期待微软能够插足掌机业。也许已经不能用“插足”来形容了，因为如今的微软也在电视游戏业也算摸爬滚打了多年，不过之所以笔者会再次萌生这种念头，主要是已经不忍心继续看着现在这个时代，但凡稍微有点开发能力的硬件厂商都削尖了脑袋往平板电脑市场钻，好好的掌机市场却鲜有人光顾的景象。



要是微软敢于独辟蹊径，此时推出一台掌机，让掌机业也出现三足鼎立的局面的话，对玩家而言真是好事一桩。当然了，这个期待的可能性也低得可怜——但人总要抱着希望生活，所以笔者还是在这里再次期待微软插足掌机业。

结语

春风吹走了寒意，新的一年不仅洋溢着喜庆和祥和，同时也蕴藏着无限生机。本月开始又将有新的一轮掌机游戏狂潮席卷而来，大家可要做好准备哦。另外，在新的一年里，祝各位读者学业进步，工作顺利，身体健康，人人都能买到自己心爱的主机和游戏。

文 乌冬 美编 咕噜

视频收录 POCKET HALL

超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅱ 邪神启示录

PSP	NBGI	S・RPG	日版
	1人	6280日元	无对应周边
	2012年1月12日		

想不到经过了那么多年《魔装机神》还能出续作，可以说是时间跨度最大的《机战》作品了。当然，喜欢Winky Soft式《机战》的玩家除了感叹外，更多的还是感动。相信本作不止是《魔装机神》这个品牌的延续，也会给"《机战》系列"注入新的活力。

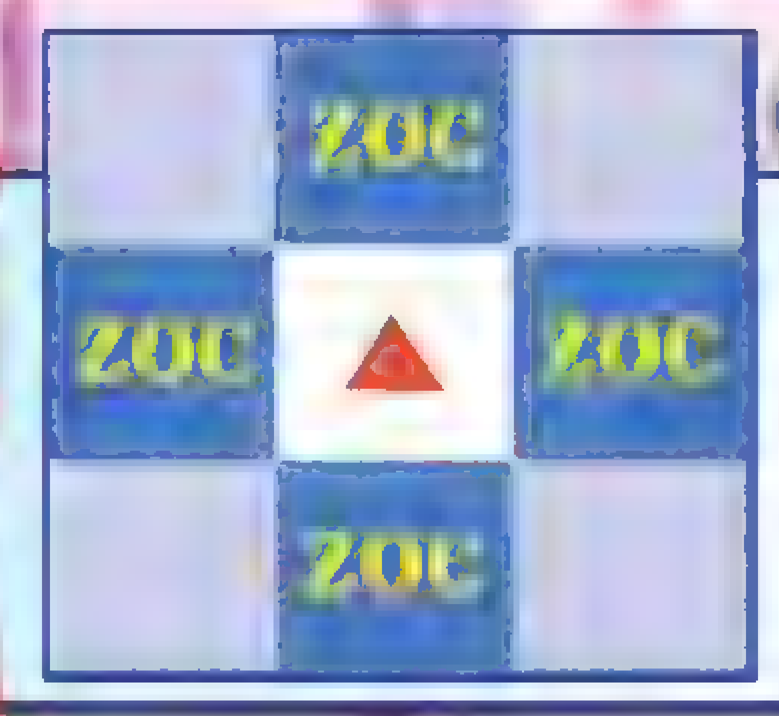
系统详解

方向补正

和《机战》不同，《魔装机神》的一大特色就是地图上的单位都有着方向概念，当单位交战时，被攻击方所面朝的方向会对双方的攻击力和命中率产生影响。单位在移动结束时可以选择所面朝的方向，相对攻击方的位置，防御方的方向分为正面、侧面和背面三种，攻击时要尽量选择敌人的侧面和背面进行攻击，而防御时也是一样，应尽量避免把侧面和背面暴露给敌方。

	攻击方		防御方	
方向	命中率	攻击力	命中率	攻击力
正面	100%	100%	100%	100%
侧面	120%	110%	80%	100%
背面	150%	120%	50%	100%

Z.O.C



单位前后左右邻接的4个格子被称为Z.O.C（Zone of Control），只要对方进入这个区域，就算还有剩余移动力都会强制停下。Z.O.C可以说是方向补正的延伸，因为要绕到对方背后需要更多的移动力，好好利用这一点可以有效防止背后遭到攻击，同样敌方单位也有Z.O.C。

精神

机师的SP可以用来使用精神，从而为自己或队友带来各种各样有利的效果，SP消耗的多少根据精神而异，一场战斗中用掉的SP不会回复，每关过关后，没用完的SP会转换为经验值。另外不同于前作，此次精神的习得等级为固定的，并且除了机师自己的五个精神外，第六个可以在所有精神中自由选择。

名称	消耗SP	效果
集中	10	一回合内命中率和回避率上升30%
必中	12	一回合内自机命中率变为100%，ひらめき优先
ひらめき	14	100%回避敌人攻击一次
直感	15	同时使用必中和ひらめき
不屈	20	下次战斗所受伤害变成10
铁壁	40	一回合内自机装甲3倍
加速	6	使用后机体移动力+3
手加减	4	可以击坠敌机的情况下留下10的HP，只限比自己等级低的对手
突击	24	移动后可以使用非移动后使用的武器
热血	26	下次对目标攻击产生的伤害变为2倍，魂优先
魂	48	下次对目标攻击产生的伤害变为2.5倍
努力	22	下次战斗获得的经验值变为2倍
幸运	28	下次战斗获得的资金变为2倍
侦察	1	查看未和我方战斗过的敌单位能力
分析	20	一回合内指定敌单位的攻击力和防御下降10%
气合	20	使用者气力+10
脱力	25	指定敌单位气力-10
搅乱	40	一回合内敌人的命中率减半
激励	45	指定我方机师气力+10
勇气	55	同时使用热血、必中、加速、气合和不屈
吸收	20	指定敌方单位MG减少50，自机MG回复50
练功	34	指定我方单位的PN回复50%
补给	36	指定我方单位的MG和弹数全回复，被补给机师气力-10
信赖	17	指定我方单位HP回复30%
友情	23	指定我方单位HP全回复
根性	10	回复自机HP最大值的30%
ド根性	18	自机HP全回复
爱	34	我方全员HP全回复

高度差

地图的高度差也会对攻击时的命中率产生影响，从高往低攻击时容易命中，相反，从低往高攻击时就命中就会变得困难。另外当双方的高度差在2以上时，格斗武器也会变得无法使用。

气

气（PN）相当于机师的MG，使用部分武器时会需要消耗到气，不过气更重要的作用在于会对机体的HP、MG、装甲与移动力产生影响。机师升级时气也会增加，相应地机体能力也会跟着提高，而当使用了需要消耗气的武器而减少时，机体能力也会随之下降，气被消耗后，会每回合回复最大值的1/16。

属性的影响

魔装机有风、火、水、地四种属性，不同属性之间存在着相克关系，会对战斗时的伤害产生影响，具体关系为风→地→水→火→风，而无属性的机体则不受相克关系影响。另外本作还追加了地形对属性的影响，各属性机体根据待机的地形不同，可获得移动力和回避率变化的附加效果。

特殊技能

本作的特殊技能不是机师天生的，而是可以像《机战》的强化芯片一样由玩家自己给机师装上，技能效果见后。装特殊技能时需要占用机师的技能空格，不同的技能所占用的空格数也有所不同，技能空格初期为2格，随着机师等级增加，每提升10级增加一个，最多为30级的5格。

机体	武装名	入手话数	条件
ザムジード	ツインフラクチャー	第19话A	ミオ出击并且基地设施没有遭到破坏&击坠数10以上
	里合气远当て・木灵	第33话B-2	五郎入道正宗累计使用过5次过关后入手
ディアブロ	春の祭典	第40话B-2	プレシア回归后自动入手
ノルス・レイ	广域修理装置	第26话B	エンジェルウィスパー累计使用过5次过关后入手

合体攻击

机体	武装名	入手话数	条件
サイバスター&ヴァルシオーネ	十八番参会名护屋暂	第32话B	乱舞の太刀和圆月杀法的累计各使用过5次过关后入手
ガッデス&グランヴェール	太极阴阳破邪法	第30话B	两机同时出击时入手
ザムジード&ディアブロ	大地の桎梏	第29话A	两机同时出击&超振动拳和绿の墓标的累计各使用过5次，过关后入手

技能

习得者	技能名	入手话数	条件
プレシア	坚忍不拔	第8话	关卡开始时入手
ツレイン	猪突猛进	第19话A	击坠数10以上入手
メフィル	弹药装填	第15话	击坠数5以上入手
ガエン	亡魔征伐	第21话	击坠数15以上入手
ギド	隐密行动	第26话A	击坠数15以上入手

流程表

- 第1话
- 第2话
- 第3话 进水式
- 第4话 晚餐会
- 第5话 观舰式
- 第6话 ヴォルクルスの胎动
- 第7话 里切り
  - 第7话プレシア和ウーフ战斗 → 第8话 赦されざる者 → 第9话 暗杀者
  - 第7话プレシア和ウーフ没发生战斗 → 第9话 暗杀者
- 第10话 ミオの决意
- 第11话 シュテドニアス骚乱
- 第12话 战场の教母
  - 分支C 第1话和第8话プレシア与ヴォルクルス发生战斗
    - 第13话C
    - 第14话C ロドニー痛囚
  - 分支B 北部
    - 第13话B 神算鬼谋の
    - 第14话B エルシーネの演说
  - 分支A 南部
    - 第12话A 分裂
    - 第13话A 二つの正义

第15话 [illegible]

分支B 第13话分支的プレシア路线

第16话B [illegible]

分支A 第13话分支的北部・南部路线

第16话A [illegible]

第17话 [illegible]

第18话 [illegible]

分支B-2 第18话击坠数5以上

第19话B-2 [illegible]

第20话B [illegible]

分支B-1 第18话击坠数5以下

第19话B-1 [illegible]

分支A 第18话不攻击敌人

第19话A [illegible]

分支A-2 第19话A防卫防卫失败

第20话A-2 [illegible]

分支A-1 第19话A设施防卫成功

第20话A-1 [illegible]

第21话 [illegible]

第22话 [illegible]

分支B 经过第19话B

第23话B [illegible]

分支A 经过第19话A

第23话A [illegible]

第24话 [illegible]

第25话 [illegible]

分支B 机师平均等级女性大于男性

第26话B [illegible]

分支A 机师平均等级男性大于女性

第26话A [illegible]

分支B 第13话分支的プレシア・北部路线

第27话B [illegible]

第28话B [illegible]

第29话B [illegible]

第30话B [illegible]

第31话B [illegible]

第32话B [illegible]

分支B-1 北部路线

第33话B-1 [illegible]

第34话B-1 [illegible]

第35话B-1 [illegible]

第36话B-1 [illegible]

第37话B-1 [illegible]

第38话B-1 [illegible]

第39话B-1 [illegible]

分支B-2 プレシア路线

第33话B-2 [illegible]

第34话B-2 [illegible]

第35话B-2 [illegible]

第36话B-2 [illegible]

第37话B-2 [illegible]

第38话B-2 [illegible]

第39话B-2 [illegible]

第40话B-2 [illegible]

分支A 第13话分支的南部路线

第27话A [illegible]

第28话A [illegible]

第29话A [illegible]

第30话A [illegible]

第31话A [illegible]

第32话A [illegible]

第33话A [illegible]

第34话A [illegible]

第35话A [illegible]

第36话A [illegible]

第37话A [illegible]

第38话A [illegible]

第39话A [illegible]

第40话A [illegible]

第41话A [illegible]

第42话A [illegible]

第1话 凶兆

胜利条件 [illegible] 失败条件 [illegible]

攻略要点 注意正树（マサキ）的机体一开始是受了伤的，可以用ガッデス和ノルス・レイ进行修理。虽然敌人有两架机，但由于ナグツァート改会无限回血，所以不用管，只要集中火力击倒作为目标的ヴォルクルス就可以了。注意如要进入13话的C路线，这里必须要让普蕾西亚（プレシア）与ヴォルクルス战斗一次（被攻击也行）。

第2话 アンティラス队发足

胜利条件 敌全灭 失败条件 我方全灭

攻略要点 最初正树和琉妮（リューネ）的机体不能行动，不过敌机也只有一架，用兹雷（ツレイン）作为主攻击破初期敌人后出现新的敌增援，同时正树和琉妮的行动不能限制也会得到解除，和兹雷合流后就可以展开反击了。

第3话 进水式

胜利条件 [illegible]

失败条件 [illegible]

攻略要点 这关需要保护母舰，由于母舰受到攻击就会Game Over，所以不能守株待兔，要主动出击，建议先兵分两路消灭了杂兵后，再集中对付两个BOSS。两个BOSS分别是水和地属性，用正树和澪（ミオ）主攻会比较轻松。

第4话 晚餐会

胜利条件 敌全灭 失败条件 我方全灭

攻略要点 敌人BOSS的机体是火属性的，而我方大部分机体都是被他克制的风属性，所以最好派ガッデス出战平衡一下属性优劣。两个新同伴里，基德（ギド）的能力不错，一边的杂兵可以交给他，而能力较为一般的梅菲尔（メフィル）则和普蕾西亚一样负责在后方支援。这关没有敌援军，全灭初期敌人即可过关。

第5话 观舰式

胜利条件 敌全灭

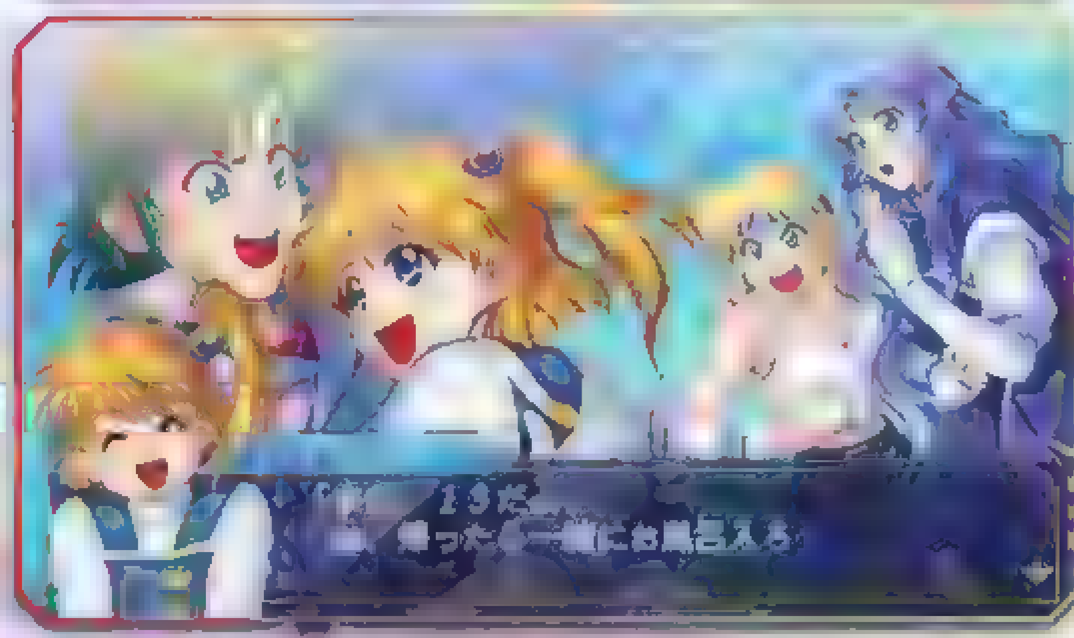
失败条件 我方全灭或结界维持装置被破坏

攻略要点 这关需要保护结界维持装置不被破坏，注意第二回合敌方行动时山崖上会出现的敌增援，其中BOSS有长距离武器，要用同是在山崖上出现的我方增援来吸引他的火力，否则结界维持装置会有危险。我方增援有两次，分别是第二回合敌方行动时和第三回合开始时，其中アハマド的机体对增援的BOSS属性上有优势，可以好好利用一下，而我方初期部队只要专心对付山崖底下的敌人就可以了。过关时如果结界维持装置没有受到过攻击的话有20000元的额外奖励，被攻击过的话则是10000元的奖励。

第8话 赦されざる者

胜利条件： 敌全灭 **失败条件：** シュウ（グランゾン）被击破

攻略要点 进入这关普蕾西亚就会自动习得技能“坚忍不拔”，同时白河愁（シュウ）会暂时变为可控制单位，グランゾン的能力很强，让白河愁担任战斗的主力基本不会有什么问题，但要注意如果想进入13话的C路线，就必须让普蕾西亚与ヴォルクルス战斗一次。第三回合正树和琉妮赶到，同时沃夫在场的话则会追加两架死灵装兵，第四回合山崖两边开始掉落岩石，注意不要靠近。



第6话 ヴォルクルスの胎动

胜利条件： 敌全灭
失败条件： 我方全灭或民家全部被破坏

攻略要点 敌人的杂兵会攻击民家，如果民家全部被破坏会导致Game Over，所以关卡一开始就要控制正树和琉妮的机体一左一右移动到杂兵的攻击范围内，这样它们就会优先攻击我方机体。注意敌军里有个黄金杂兵，击倒它能获得较多的金钱，另外击破后如果场上还有其他杂兵，这样下回合就有一定几率再出现一个黄金杂兵（大约10次），利用这点可以赚点外快。第三回合我方增援赶到，和正树以及琉妮汇合后就合力解决BOSS吧。过关时如果民家一个都没有被破坏的话有30000元的额外奖励，有民家被破坏的话则是10000元的奖励。

第9话 暗杀者

胜利条件： 敌全灭 **失败条件：** 我方全灭

攻略要点 第二和第三回合我方都有援军，可以不用急着冲，等汇合后再一起攻上去。两个BOSS只要任意一个的HP低于一半就会一起撤退，最好算好伤害绕背攻击争取击破一架，BOSS撤退后还会出现两架杂兵，不过基本都是送经验的。

第7话 里切り

胜利条件： 敌全灭 **失败条件：** 我方全灭

攻略要点 死灵装兵的能力比之前关卡的杂兵要高，较弱的机体最好不要冲得太前，以免遭到围攻，不过它们的最大射程只有4，所以可以用射程5的机体取得先手。注意第三回合敌方行动时左边的高台上会出现敌增援，这里让普蕾西亚和增援里的沃夫（ウ－フ）战斗的话可以进入隐藏关卡“赦されざる者”，所以别忘了派普蕾西亚出战。

第6话 ヴォルクルスの胎动

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭或民家全部被破坏

攻略要点 敌人的杂兵会攻击民家，如果民家全部被破坏会导致Game Over，所以关卡一开始就要控制正树和琉妮的机体一左一右移动到杂兵的攻击范围内，这样它们就会优先攻击我方机体。注意敌军里有个黄金杂兵，击倒它能获得较多的金钱。另外击破后如果场上还有其他杂兵，这样下回合就有一定几率再出现一个黄金杂兵（大约10次），利用这点可以赚点外快。第三回合我方增援赶到，和正树以及琉妮汇合后就合力解决BOSS吧。过关时如果民家一个都没有被破坏的话有30000元的额外奖励，有民家被破坏的话则是10000元的奖励。

第7话 里切り

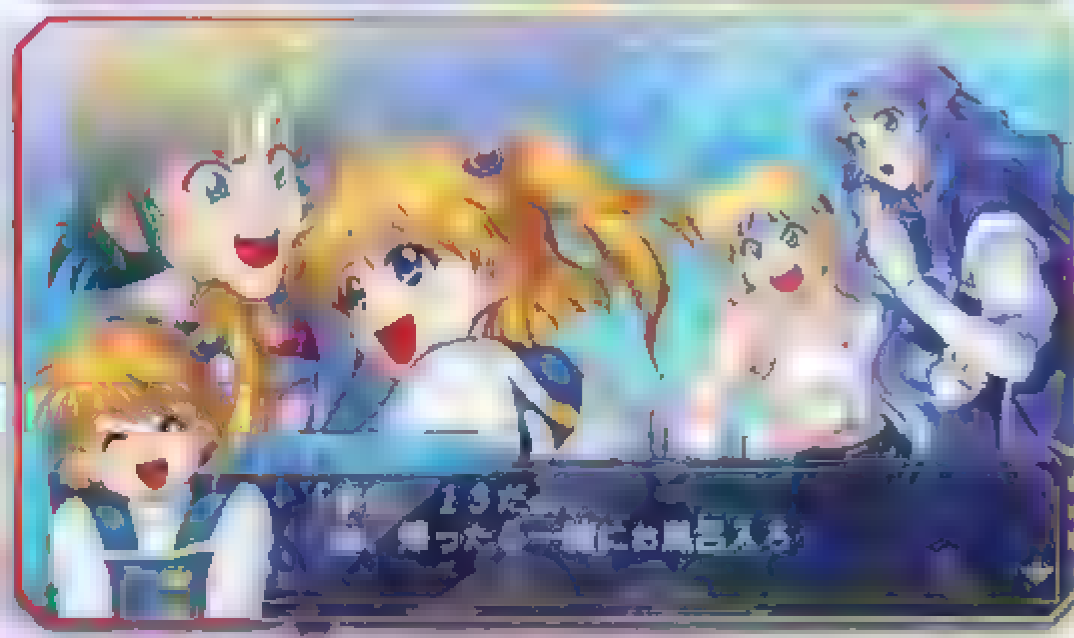
胜利条件：敌全灭　**失败条件**：我方全灭

攻略要点 死灵装兵的能力比之前关卡的杂兵要高，较弱的机体最好不要冲得太前，以免遭到围攻，不过它们的最大射程只有4，所以可以用射程5的机体取得先手。注意第三回合敌方行动时左边的高台上会出现敌增援，这里让普蕾西亚和增援里的沃夫（ウ−フ）战斗的话可以进入隐藏关卡"赦されざる者"，所以别忘了派普蕾西亚出战。

第8话 赦されざる者

胜利条件：敌全灭　**失败条件**：シュウ或グランゾン被击破

攻略要点 进入这关普蕾西亚就会自动习得技能"坚忍不拔"。同时白河愁（シュウ）会暂时变为可控制单位，グランゾン的能力很强，让白河愁担任战斗的主力基本不会有什么问题，但要注意如果想进入13话的C路线，就必须让普蕾西亚与ヴォルクルス战斗一次。第三回合正树和琉妮赶到，同时沃夫在场的话则会追加两架死灵装兵，第四回合山崖两边开始掉落岩石，注意不要靠近。



第9话 暗杀者

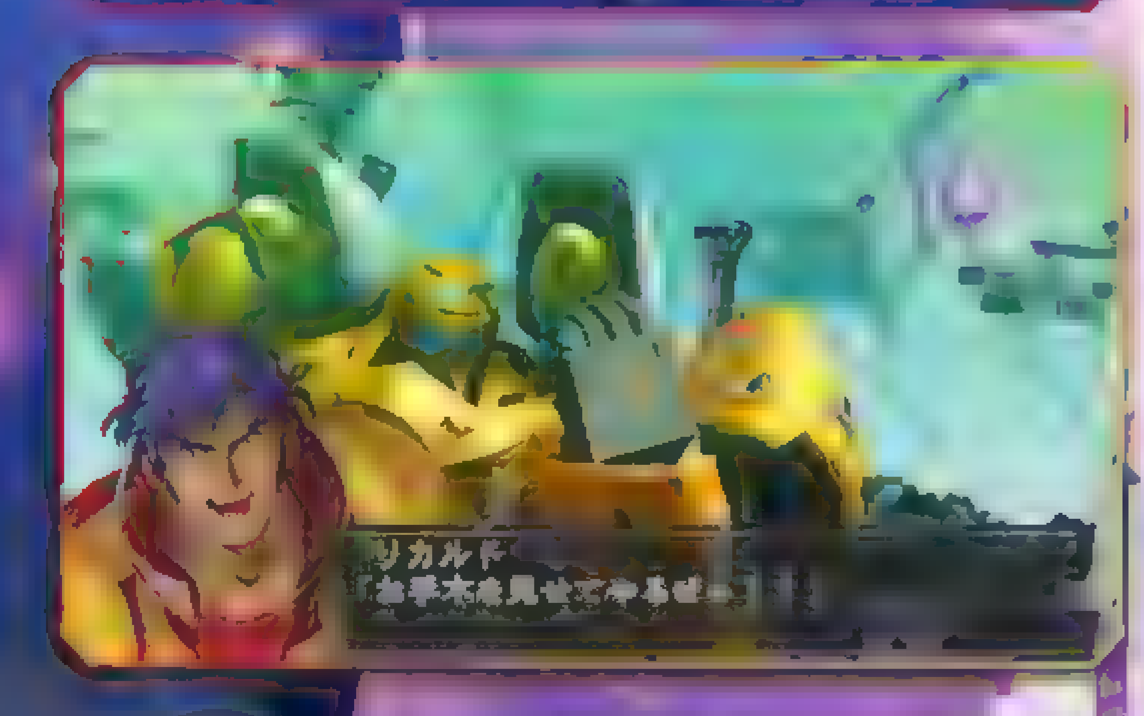
胜利条件：敌全灭　**失败条件**：我方全灭

攻略要点 第二和第三回合我方都有援军，可以不用急着冲，等汇合后再一起攻上去。两个BOSS只要任意一个的HP低于一半就会一起撤退，最好算好伤害绕背攻击争取击破一架，BOSS撤退后还会出现两架杂兵，不过基本都是送经验的。

第10话 ミオの决意

胜利条件：击破リカルド　失败条件：ミオ被击破

攻略要点 初代地魔装机神操纵者利卡鲁德（リカルド）与二代操纵者泽的模拟对决，第一回合什么都不用做，敌方行动时选择防御，第二回合用超振动拳攻击利卡鲁德的侧面，然后等他行动时再反击击破。



第11话 シュテドニアス骚乱

胜利条件：敌全灭　失败条件：我方全灭

攻略要点 我方开始被前后夹击，虽然上方的敌兵较多，但还是建议先往上方突围，因为第三回合地图上方会出现我方的增援，合力扫除这里的敌部队后，剩下的敌人也就没有多大的威胁了。

第12话 战场の教母

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

攻略要点 这关需要保护教会，前方的敌人可以交给山崖底下的4架机，其中要注意BOSS机パゾ－ダン极的属性对正树不利，最好以琉妮为主攻尽快击破。后方的敌军推进较慢，等援军出现后，和希莫努（シモ－ヌ）一起前后夹击消灭即可，不过要注意的是BOSS机ジンオウ，它武器里面的カイストカッタ-非常厉害，最好利用高低差的回避率优势耗完它这招后再慢慢料理。过关后有分支选择，选择“　南部だ”进入分支A，选择“北部だ”进入分支B，达成第1话和第8话的普雷西亚与ヴォルクルス战斗的条件则进入分支C。

第13话A シュテドニアス分裂

胜利条件：敌全灭　失败条件：我方全灭

攻略要点 敌人占据山崖的高处，地形对我方不利，在第一个背道处设下防线等敌人送上门是比较安全的打法，不过要注意第二回合在后方出现敌增援，所以要尽快消灭最近的两个杂兵，以免被夹击。BOSS机里キョウメイ苍很强，最好用装甲厚的机体把它的最厉害的一招耗完再集中攻击。

第13话B 神算鬼谋のバロム

胜利条件：敌全灭　失败条件：我方全灭

攻略要点 推进的路有两条，推荐从右边走，一来避免战力被分散，二来第二回合敌方行动时会有BOSS机ジンオウ作为敌增援在左上角出现，从右边走可以不用那么快就面对它，第三回合时我方增援的一机从左边出现，还可以引ジンオウ兜兜圈，等消灭完初期敌人后再会合。前期敌人里キョウメイ朱很强，用精神耗掉它的必杀技后再打会较为轻松。

第13话C プレシアとエルシーネ

胜利条件 [illegible] **失败条件** [illegible]

攻略要点 我方的出击位置和敌人离得非常近，最好让主力机体打头阵，把眼前的威胁先解决，然后再结成防线逐步推进。BOSS机里ジンオウ依然是要重点防范的对象，推荐在靠近斜坡的位置用装甲厚的机体拦截它，其他机体则在斜坡上利用地形优势集中火力攻击。

第14话A 二つの正义

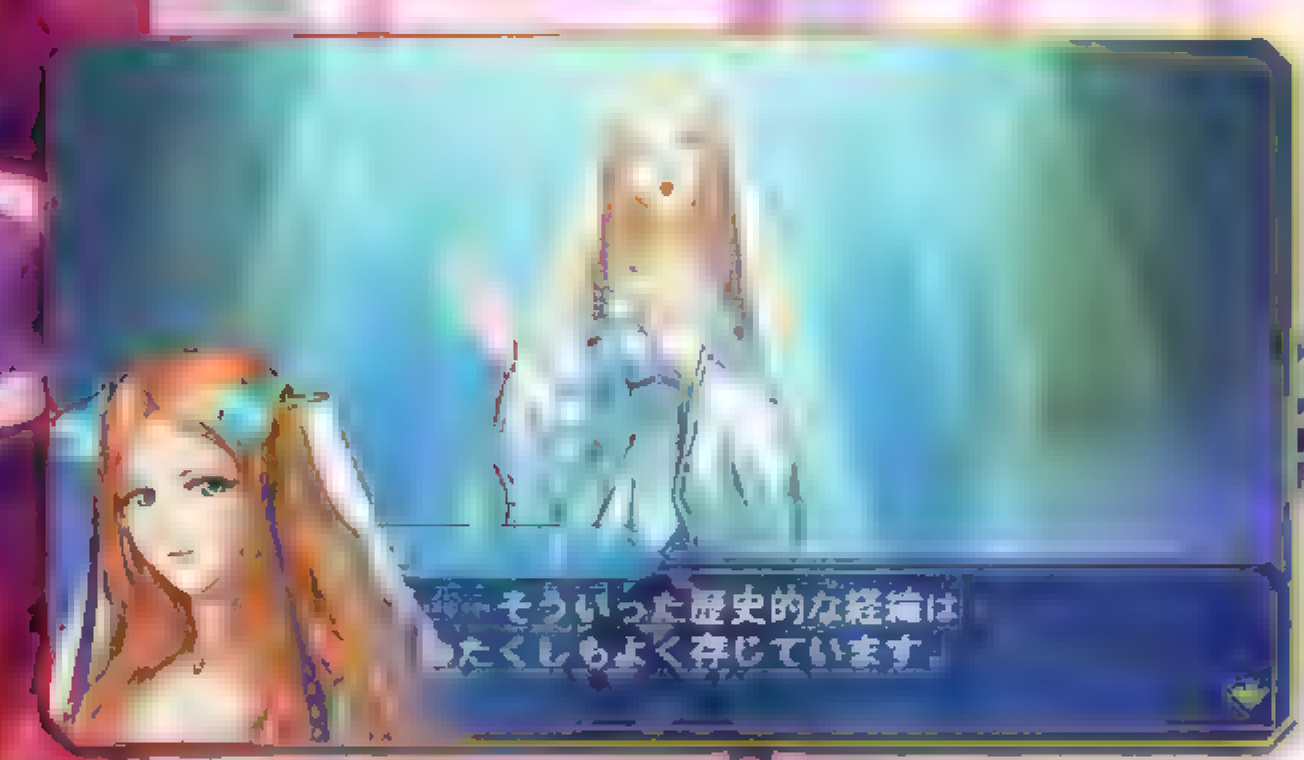
胜利条件 敌全灭 **失败条件** 我方全灭

攻略要点 这关以水地形为主，水属性的机体能大展拳脚，相反非水属性机体的实力会被限制，所以出击的机体最好以水属性为主。初期的敌人较为分散，同样我们也将部队分为三股，等消灭了杂兵后再集中到中间对付BOSS机。BOSS机里的キョウメイ朱的实力和上一关的キョウメイ苍一样很强，不过它的属性为火，引到水里后再用主力机体围攻会比较好打，不过记得先把它的必杀技耗完。

第14话B エルシーネの演说

胜利条件 [illegible] **失败条件** 我方全灭

攻略要点 敌人还是上一关那些，可以布下防线将敌人引下山崖再打，减少高低差带来的负面命中修正。キョウメイ朱和ジンオウ两个强敌会一前一后开始行动，要争取时间先击破キョウメイ朱，否则同时面对两个会打得非常吃力。击破アクレイド后敌人就会撤退，可留到最后。



第14话C ロドニー捕囚

胜利条件 敌全灭 **失败条件** 我方全灭

攻略要点 敌我双方被湖水阻隔，非水属性机体在水地形里移动力会大幅下降，而且敌方的机体也以水属性为主，战斗起来对我们不利，推荐从左边绕行，不过要注意第三回合山崖方向会出现伏兵。敌人只要机体数量低于3架就会撤退，想要经验和金钱的话可以留下3架杂兵机，优先解决BOSS机。

第15话 それぞれの思惑

胜利条件 敌全灭
失败条件 我方全灭或敌人移动到地图北端

攻略要点 敌人会不顾我们全力往北边移动，得在它们到达指定区域前击破，让移动较快的兹雷负责较远的那只，而移动较慢的梅菲尔则负责较近的一只，如果两人没怎么练过的话，可以先用ZOC减慢它们的移动速度，等第三回合和第五回合我方援军出现后再合力击破。过关后如果梅菲尔的击坠数达到5机可习得技能“弹药装填”。

第16话A もう一机のサイバスター

胜利条件：[illegible] 失败条件：[illegible]

攻略要点 敌人的实力不算太强，正树和琉妮有练过的话可以直接冲进敌阵。如果想保险一点也可以等第三回合和第五回合我方增援出现后再一起攻上去。敌人第二回合的增援艾兰（エラン）不会主动攻击我们，只要不理他，他会在第六回合自动撤退，另外把他机体的HP削减到一半以下也会撤退。

第16话B エラン・ゼノサキス

胜利条件：[illegible] 失败条件：[illegible]

攻略要点 敌人的配置和第16话A一样，不过艾兰（エラン）是先出来的，第二回合的增援才是敌方大部队，并且艾兰会主动攻击，难度比第16话A要高一些。艾兰要到第七回合或机体HP低于一半才会撤退。机体和武器还没怎么改过的话可以先往后方撤退，和第三回合到达的我方援军合流，然后再做下一步打算。让他自己撤退的话就全程选防御吧，并选有修理能力的机体出击来保证队友的安全。第四回合地图北方还有一架我方增援出现，不过由于没有改造过，还是不要太接近艾兰和敌人大部队为好。

第17话 テロリスト镇压

胜利条件：[illegible] 失败条件：我方全灭

攻略要点 除了敌机，地图上还分布着很多电磁炮，虽然胜利条件不包括把电磁炮也破坏，不过电磁炮的HP很少，而且不会反击，是拿来给板凳机师练级的好目标，可以也一并清理了。第三回合有两架增援的BOSS机，由于它们会主动出击，将它们引到平缓的地方会比较好打。

第18话 死の商人

胜利条件：[illegible] 失败条件：[illegible]

攻略要点 这关只要坚持到第四回合就能过关，不过玩家在这3回合里的行动将会影响接下来要进入路线。第一种是不攻击敌人，这样可以进入路线A；第二种是攻击了敌人，但过关时敌人的剩余数在5机以上，这样进入路线B-1；第三种是攻击了敌人并且剩余的敌人数量在5机以下，这样则进入路线B-2。

第19话A 暗跃する影

胜利条件：敌全灭 失败条件：我方全灭

攻略要点 敌人从两面入侵基地，最好把部队分成两路，主部队迎击正门的敌人，小分队从旁边拦截从侧面山路上山的敌人。注意敌人会以入侵优先，所以机体的站位不能太集中，尽量让每架机体的ZOC都能发挥作用。第四回合有两架敌增援，不过他们会以攻击机体优先，所以可以等消灭了前期的敌人再对付他们也不急。而第五回合则是我方的增援登场。过关时如果基地的仓库没有遭到破坏的话进入路线A-1，被破坏则进入A-2。

第19话B-1 エリアル王国内纷

胜利条件：敌全灭 失败条件：我方全灭

攻略要点 杂兵非常菜，基本是用来给我们提升气力的，就算出击的机体不多，兵分两路也不会有太大的问题。注意杂兵里金黄色的敌人含金量很高，有幸运的话就用幸运击破吧。

第19话 B-2 交涉决裂

胜利条件： [illegible]マンジ到达指定地点
失败条件： [illegible]

攻略要点 这关需要保护マンジ脱出，杂兵的HP很少，左边零散的交给一架机就可以了，其他往右边的山崖移动对付沃夫，基本マンジ还没走到指定地点就能全灭敌人过关。

第20话 A-1 ハッカー対クラッカー

胜利条件： 敌全灭　**失败条件：** 我方全灭

攻略要点 初期敌人并不算强，不过第三回合时艾兰会作为敌增援在地图中间登场，这次他可会主动进攻了，所以推进时注意不要冲得太前，以免被打个措手不及，到了第五回合艾兰会撤退，所以只需专心对付初期的敌人即可。

第20话 A-2 エランン再び

胜利条件： 敌全灭　**失败条件：** 我方全灭

攻略要点 和第20话A-1不同，艾兰这次是作为初期敌人登场的，并且我方一出来就处于被夹击的状态，最好先往右边推进，避开艾兰的追击，等第三回合艾兰撤退后就好打很多了。这关的两架BOSS机并不强，它们接近后可以先解决，反而血牛般的杂兵还要花时间一些。

第20话B 汚名返上

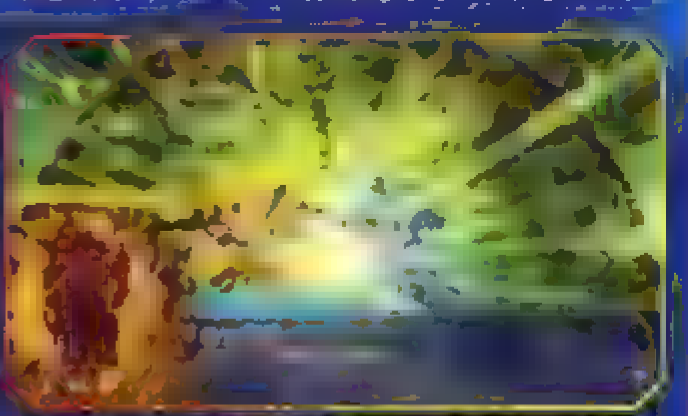
胜利条件： 敌全灭　**失败条件：** 我方全灭

攻略要点 艾兰会在第三回合敌方行动时撤退，大可不必理他，开始可以先往左边推进，避免被围攻。杂兵大多皮糙肉厚，不过命中率不高，要多用侧面和背面攻击来提高回避率，相比来讲最后的BOSS还好对付一些。

第21话 エランの目的

胜利条件： 敌全灭　**失败条件：** 我方全灭

攻略要点 通往BOSS所在位置的路有两条，距离和兵力配置是一样的，可以兵分两路提高效率。注意高台上的死灵装兵不会主动出击，最好算好其远程武器的攻击距离再一口气冲上去。当攻击到BOSS后会发生剧情，正树退场的同时敌我各有一个增援，接着全灭敌人就能过关。



第22话 往古来今、これを宙と谓う。四方上下これを宇と谓う

胜利条件： 敌全灭或飞空船到达指定地点
失败条件： 我方全灭或飞空船被击坠

攻略要点 这关魔装机神全部缺阵，剩下的机体如果全是板凳的话会比较吃力，所以关卡前最好进行一定的改造。作战目的为保护飞空船到达指定地点，敌人会优先攻击飞空船，我们要第一时间清除其行进路线上的敌人，以保证其安全。过关时飞空船受到较少伤害可以获得50000元的奖励，受到较多伤害则是10000元的奖励，要活用有加速的机体，否则要拿50000元的奖励会比较吃力。过关后有分支，经过了第19话A的话进入第23话A，否则进入第23话B。

第23话A オーガイン计画

胜利条件： 敌全灭　**失败条件：** 我方全灭

攻略要点 敌人的数量不少，而且NPC友军既没改造也没技能，推荐主动出击，先消灭右边的敌人，否则被夹击很容易陷入苦战。几个NPC有无气力要求的必杀技，可在对付强力敌机或BOSS机时派上用场，但注意他们只是临时加入，击破的经验值最好留给其他机师。当敌机的数量剩3架时或击破オンガレッド时敌人就会撤退，有实力的话可以留3个杂兵把BOSS机击破，特别是两架エウリード的资金不少，用浮的幸运可以小赚一笔。

第23话B 谜のオ-ガイン计画

胜利条件：[illegible] 失败条件：[illegible]

攻略要点 这关地形大部分为沙漠，非地属性和风属性机体的移动力会受到限制，所以记得给这部分机师装上纵横无尽技能。地形的影响对敌人也是一样的，杂兵的属性为风、火和水，所以只要先消灭了风属性，接下来就可守株待兔了。当敌机的数量剩5架时或被击破オンガレッド时敌人就会撤退，如要击破BOSS就得留下杂兵，推荐留的杂兵以水属性的为主，因为在它们在沙漠里的移动力只有一格，基本没什么威胁。

第24话 回澜を既倒に反す

胜利条件：[illegible] 失败条件：[illegible]

攻略要点 非常简单的一关，要依次挑战在前作中逝去的战友，最开始的对手我方在属性上有优势，直接对攻就能获胜，获胜后换乘回サイバスター，接下来的战斗就简单很多了，直接侧面攻击+必杀技伺候。过关后サイバスター得到强化并追加新武器，从此以后当正树气力达30时就会出现特殊指令"ポゼッション"，使用后发动精灵凭依状态（一关只能发动一次），效果为HP、MG、PN全回复、招式性能改变、攻击力1.5倍，精灵凭依状态的持续时间根据发动时的气力而定，30～39发动为3回合、40～49为4回合、50为5回合。

第24话 光强ければ、暗もまた深し

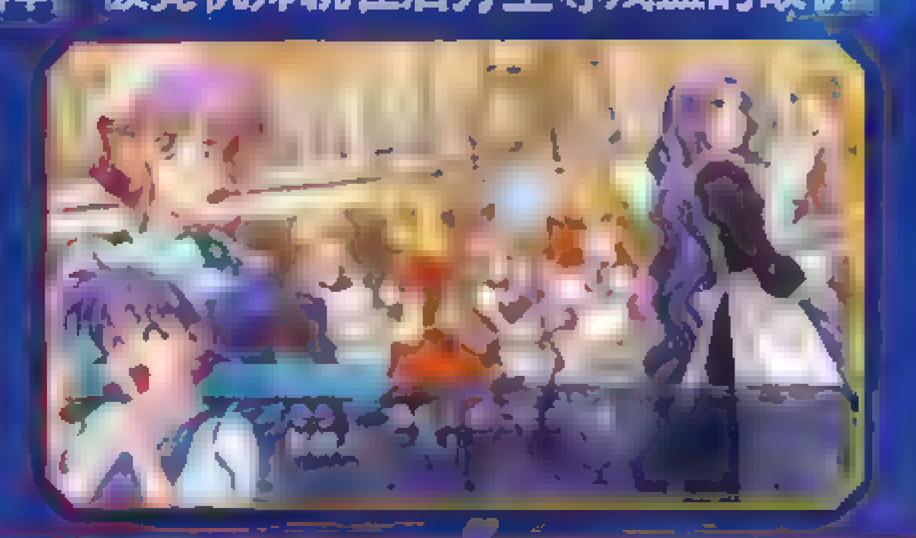
胜利条件：[illegible] 失败条件：我方全灭

攻略要点 我方开始只有两架机，先往左上角移动，等第四回合和赶到的大部队汇合，这时敌人也会有新的增援。这关首次出现了熔岩地形，非火属性机体站在熔岩地形上每回合会受到最大HP 10%的伤害，利用这点我们可以让主力机体堵住地图中间细长道路的出口，让敌人尝尝熔岩的滋味。BOSS里的艾兰会主动找正树单挑，而正树登场后就会进入精灵凭依状态，可趁这时多给BOSS造成伤害，但要注意艾兰的机体和另一架BOSS机デュラクシールⅡ都有移动后的地图武器，不要让他们深入到我方内部。过关后有分支，男性机师的等级大于女性机师进入第26话A，相反则进入第26话B。

第26话A どきっ☆男だらけの战斗シ-ン

胜利条件：敌全灭 失败条件：我方全灭

攻略要点 只有男性机师阵容的战斗，不过敌人也不强，正好给板凳机师拿来练级，让正树、炎龙（ヤンロン）等主力打头阵，板凳机师就在后方坐等残血的敌机。



第26话B 男达の受难

胜利条件：敌全灭 失败条件：我方全灭

攻略要点 敌人配置和第26话A一样，只不过我方全部换成了女性阵容。另外敌人里有不少都是我方女性机师的粉丝，用相应的机师和其战斗有特殊的对白，大家有兴趣的话可以找一下，提示是关卡开始前每个杂兵说的对白。过关后如果ノルス・レイ的エンジェルウイスパー的累计使用次数已经达到5次会追加广域修理装置。

第27话A 要塞攻略

胜利条件：[illegible] 失败条件：[illegible]

攻略要点 这话是攻城战，需要破坏大门层层递进，消灭要塞的敌人。山崖两边遍布着电磁炮，并且敌人不会主动出击，贸然深入很容易被射成蜂窝，最好用射击型机体来开路，削弱了敌人的战力后再让大部队突入。BOSS机里キョウメイ朱依然是要重点注意的对象，最好用精神优先击破，否则突入的机体可能会遇到危险。

第27话B 仁德の将、ダスドレーシュ

胜利条件：敌全灭 失败条件：我方全灭

攻略要点 敌BOSS位于据点内，需要我们从外面攻进去，虽然敌机的配置不是很强，不过除此之外城墙上还有着许多电磁炮，而且这些电磁炮的位置都很高，不是很好清除，弱机体在进行时得留意站位，避免进入电磁炮的火力交集点，特别是第三回合出现的两架我方增援，由于没改造很容易成为电磁炮的集中攻击对象。当敌机的数量低于4架时就会撤退，如想击破BOSS就得克服路窄和ZOC的障碍，要做好持久战的准备。

第28话A 偽りの和平

胜利条件：敌全灭 失败条件：[illegible]

攻略要点 我方有地形优势，而且还有原先是敌BOSS的キョウメイ苍和キョウメイ朱两机帮忙，基本没有难点，在高处布下防线后等敌人送上门就可以了。不过注意两NPC并不会正式加入，所以让她们削减敌人的HP就可以了，击破还是留给我方机师。

第28话B シュウの魂胆

胜利条件：[illegible]
失败条件：[illegible]

攻略要点 ウィーゾル改和グランゾン的必杀技威力非常高，要尽快击破HP少的ウィーゾル改，将威胁降到最小。グランゾン的HP不少，可以留到最后再打，因为它的必杀技打不到1格，近身机体还是很安全的，而远程机体要最好利用高低差来提高回避率。

第29话A ラムズフェア会战

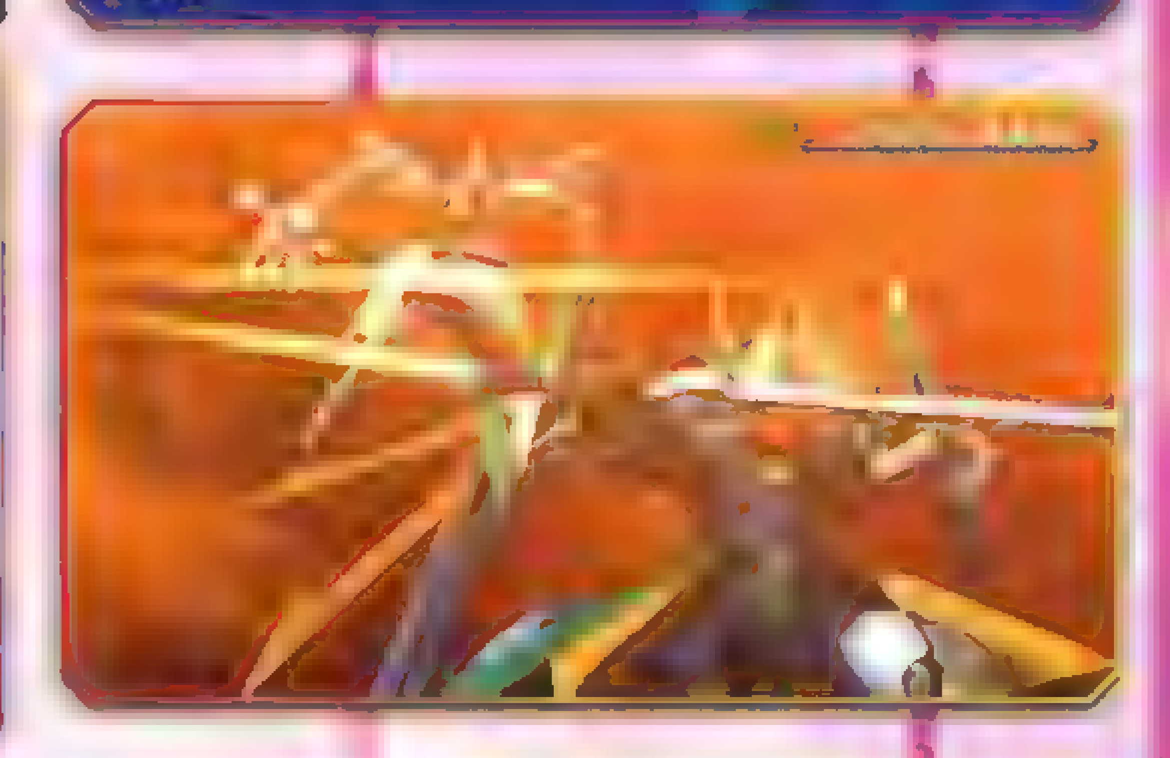
胜利条件：[illegible]
失败条件：[illegible]

攻略要点 这关当敌人的数量少于一定程度时就会在敌方回合自动增援，可以利用这点赚点资金，不过这关有到了第七回合就会过关的限制，所以想赚钱就还得和时间竞赛。由于敌人分布在地图两边，推荐将部队拆成两拨，其中主力放在左边，争取击破几个含金量高的BOSS，右边交给剩下的机体和母舰，特别是母舰的地图炮可以大派用场。

第29话B 閉ざされた和平への道

胜利条件：敌全灭 失败条件：[illegible]

攻略要点 敌人的目标是母舰，由于魔装机神开始时无法出击，可以先保护母舰往地图左下方移动，等第四回合魔装机神增援后再展开攻势。母舰的地图炮很好用，无气力要求，威力不错且能移动后使用，不过母舰没几次出场的机会，还是用来削减敌机HP吧，击破的经验留给其他机师。



第30话A 阴夜の蠢动

胜利条件：敌全灭　失败条件：我方全灭

攻略要点 这关很适合拿来给板凳机师练级，一是因为敌人的整体实力不强，两架主力+板凳机师的阵容基本够打；二是地形多为只够两架机并行的街道，所以可以让主力机体堵在前面，要练级的机师就留在后面收拾残血的敌人。

第30话B 调和神と破坏神

胜利条件：敌全灭　失败条件：我方全灭

攻略要点 难度不低的一关，敌人不但占据高处，而且道路非常窄，强攻的难度很大。最好用装甲厚的机体将敌人引到下面来逐个击破。当行进路线清理干净后，就要赶快占领楼梯右边的高台，因为第六回合敌方行动时敌增援会在最右边出现，最好利用地形优势迎击。另外炎龙和蒂迪（テュッティ）出击的话可以习得合体攻击"太极阴阳破邪法"，别错过了。

第31话A イクナル海峡海战

胜利条件：敌全灭　失败条件：我方全灭

攻略要点 这关为海中地图，移动不受限制且回避率上升的水属性机体就成为了最好的出击选择。要出其他属性机体最好先给机师装个纵横无尽技能，这样不至于移动力大幅下降，因为杂兵也全为水属性，所以地属性机体也可以适当出一些。敌人会在数量只剩3机时撤退，想击破BOSS机的话记得留3架杂兵不打。

第31话B 非道の作战

胜利条件：敌全灭　失败条件：我方全灭或[illegible]

攻略要点 烧焦的地带会影响火属性以外机体的移动力和回避率，选择出击的机体时要注意。BOSSオンガレッド会在第五回合敌方行动时撤退，想击破得一开始就派主力机体前往对付他，剩下的机体则守住不能行动的母舰，因为オンガレッド撤退或被击破后地图左边会出现新的敌人，没有人看家母舰会有危险。

第32话A ゲート防卫

胜利条件：敌全灭　失败条件：我方全灭或[illegible]

攻略要点 这关需要协助NPC友军保护地图中央的设施，敌人不算太多，不过太多分散，可派三架机去和NPC友军一起对付左边的敌人，留两架机对付海边的敌人。第三回合敌人行动时地图右上角会出现敌增援，其中两架杂兵会优先攻击设施，要优先击破，怕来不及的话也可一开始就派一架主力机体往地图右上角移动，等敌援军一出现就进行拦截。

第32话B 篡夺者オンガレッド

胜利条件：敌全灭　失败条件：我方全灭

攻略要点 这关为熔岩地形，并且敌人机体有将近一半是风属性的，火属性机体能发挥不小的作用，可以多出些，顺便弥补琉妮不能出战的战力缺失。BOSS所在平台被火山岩阻挡，需破坏才能进入，不过破坏后的火山岩是烧焦地形，火属性以外的机体走到这里时会出现阻塞，不免会遭到敌人的炮火。建议让主力火属性机体先行，消灭了靠近路口的敌人以保证后方部队的安全。过关后如果サイバスター的乱舞の太

刀和ヴァルシオーネR的圆月杀法的累计使用次数已经各达到5次的话能习得合体攻击十八番参会名护屋暂。

第33话A 南部联合の反击

胜利条件：敌全灭　失败条件：我方全灭

攻略要点 这关的地形十分窄，并且有岩石挡路，虽然岩石可破坏，不过敌人也一样受地形影响推进困难，建议利用岩石来分断敌人，从而实现逐个击破。当消灭了初期敌人后，后方有一小拨敌增援，有了之前累积的气力，对付起来并不困难。另外从第三回合开始，山崖会随机掉落岩石，被岩石砸到会受到1000点的伤害，行进时尽量不要靠近山崖。

第35话 B-2 エルシーネの疑惑

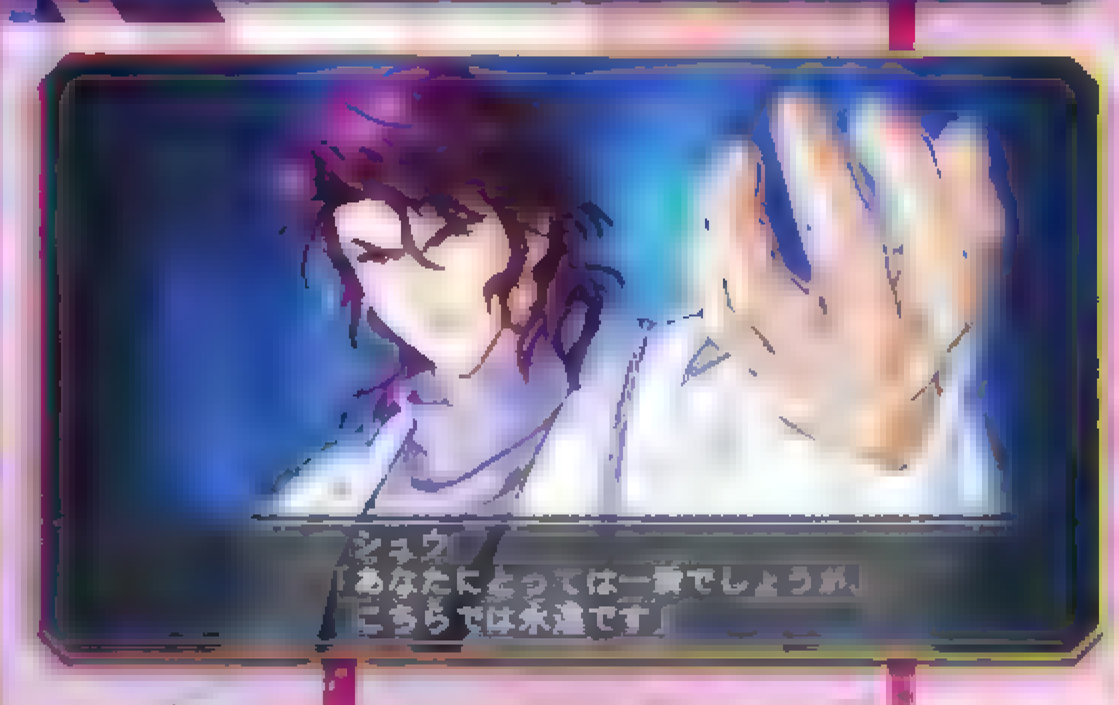
胜利条件：敌全灭　失败条件：我方全灭

攻略要点　这关大部分地形为湖，水属性以外的机体最好让机师带上纵横无尽技能，减少地形对移动力所带来的影响，不过回避率的影响是无法避免的，特别是首当其冲的火属性机体，要避免和敌人正面冲突。第四回合敌人行动时有敌增援，因为出现位置就在我方出击地点附近，如果主动出击的话，打到一半的时候就会被前后夹击，所以关卡开始最好原地待机，等敌人自己送上门，直到增援出现后再出击也不迟。和敌增援一起出现的还有白河愁和莎芙妮（サフィーネ），这次他们作为我方增援登场，并且机体性能也不错，能马上投入战斗，不过由于并不会加入，经验值就不用浪费在他们身上了。

第35话A 北と南

胜利条件：敌全灭　失败条件：我方全灭或教会被破坏

攻略要点　这次和第12话一样是保护教会，不过我方的出击位置距离敌人和教会都比较远，要让移动力高以及有加速的机体第一时间赶到前线吸引敌人的火力，否则教会就保不住了，走得慢的机体则负责为前面的机体开路和收拾沿路剩下的敌机。



第35话 B-1 悲しき姐妹

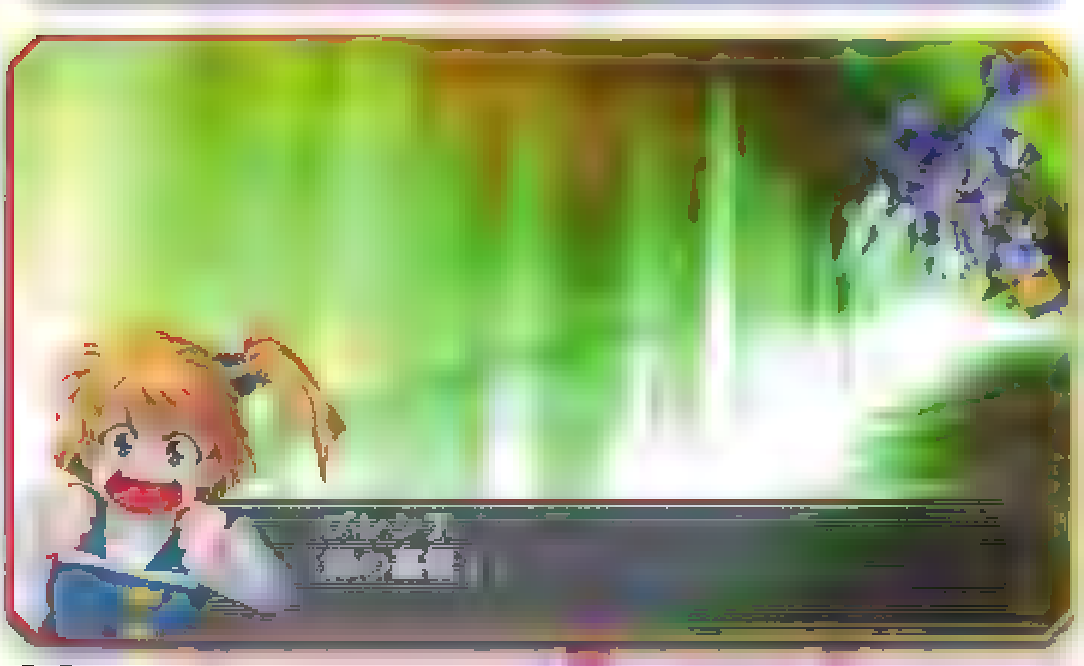
胜利条件：　失败条件：

攻略要点　这关为雪地地形，要出火属性机体的话时记得带上纵横无尽技能。敌方BOSS为キョウメイ苍和キョウメイ朱两机，虽然它们的出动时间是一起的，不过由于キョウメイ朱是火属性，在雪地上移动起来很慢，实际上不用同时面对两个，先击破一个另外一个也没压力了。另外这关还有一个特点是会每3回合随机在地图的左边、右边和中间发生雪崩，雪崩地点所在的机体会受到1500点的伤害，但就算HP少于1500时受到雪崩伤害也不会致命，注意回复即可。

第36话A エルシーネ

胜利条件：　失败条件：我方全灭

攻略要点　敌人里的艾尔西妮（エルシーネ）需要先让炎龙对其进行说得，这样她就会退场，剩下的敌人并不难对付，唯有BOSS机需要注意，保险起见可以让主力机体耗光它的必杀技后再让大部队围攻。



第36话 B-1 邪曲な恫喝

胜利条件：敌全灭　失败条件：我方全灭

攻略要点　敌人不算太强，可以先往左边推进，并用强力机体堵住下山的路口，避免腹背受敌，注意5架BOSS机虽然是一样的，但属性却各不相同，选择迎战机体时要有所区分。

第35话B-2 エルシーネの疑惑

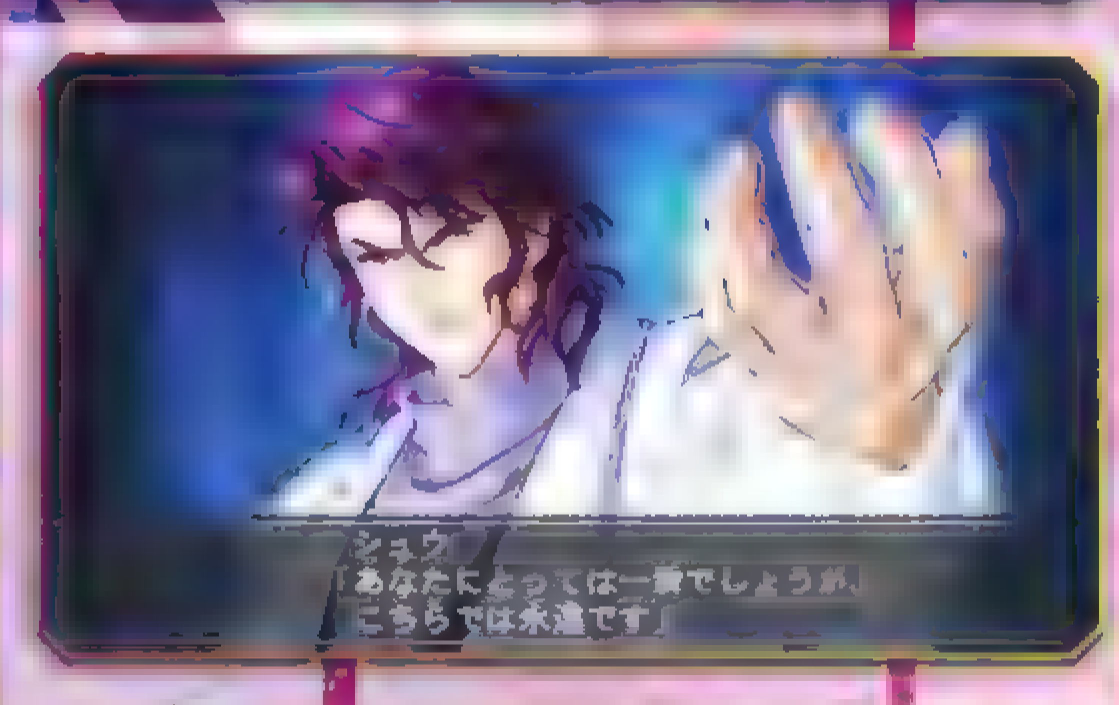
胜利条件：敌全灭　失败条件：我方全灭

攻略要点 这关大部分地形为湖，水属性以外的机体最好让机师带上纵横无尽技能，减少地形对移动力所带来的影响，不过回避率的影响是无法避免的，特别是首当其冲的火属性机体，要避免和敌人正面冲突。第四回合敌人行动时有敌增援，因为出现位置就在我方出击地点附近，如果主动出击的话，打到一半的时候就会被前后夹击，所以关卡开始最好原地待机，等敌人自己送上门，直到增援出现后再出击也不迟。和敌增援一起出现的还有白河愁和莎芙妮（サフィーネ），这次他们作为我方增援登场，并且机体性能也不错，能马上投入战斗，不过由于并不会加入，经验值就不用浪费在他们身上了。

第35话A 北と南

胜利条件：敌全灭　失败条件：我方全灭或教会被破坏

攻略要点 这次和第12话一样是保护教会，不过我方的出击位置距离敌人和教会都比较远，要让移动力高以及有加速的机体第一时间赶到前线吸引敌人的火力，否则教会就保不住了，走得慢的机体则负责为前面的机体开路和收拾沿路剩下的敌机。



第35话B-1 悲しき姐妹

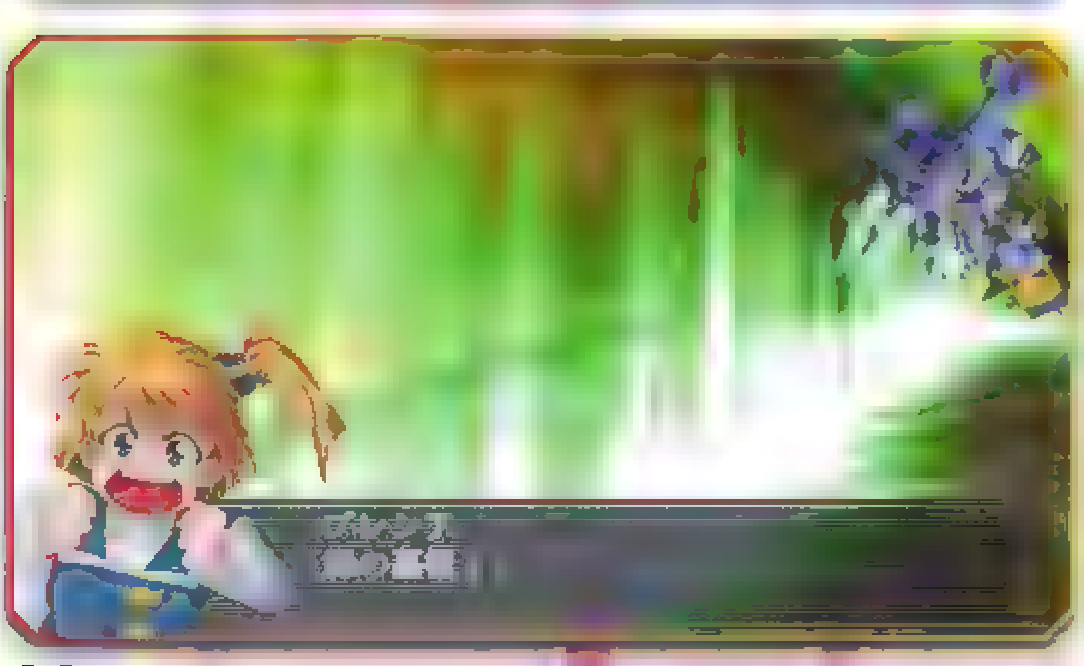
胜利条件：　失败条件：

攻略要点 这关为雪地地形，要出火属性机体的话时记得带上纵横无尽技能，敌方BOSS为キョウメイ苍和キョウメイ朱两机，虽然它们的出动时间是一起的，不过由于キョウメイ朱是火属性，在雪地上移动起来很慢，实际上不用同时面对两个，先击破一个另外一个也没压力了。另外这关还有一个特点是会每3回合随机在地图的左边、右边和中间发生雪崩，雪崩地点所在的机体会受到1500点的伤害，但就算HP少于1500时受到雪崩伤害也不会致命，注意回复即可。

第36话A エルシーネ

胜利条件：　失败条件：我方全灭

攻略要点 敌人里的艾尔西妮（エルシーネ）需要先让炎龙对其进行说得，这样她就会退场，剩下的敌人并不难对付，唯有BOSS机需要注意，保险起见可以让主力机体耗光它的必杀技后再让大部队围攻。



第36话B-1 邪曲な恫喝

胜利条件：敌全灭　失败条件：我方全灭

攻略要点 敌人不算太强，可以先往左边推进，并用强力机体堵住下山的路口，避免腹背受敌，注意5架BOSS机虽然是一样的，但属性却各不相同，选择迎战机体时要有所区分。

第38话 B-1 さらわれたウェンディ

胜利条件 [illegible] 失败条件 [illegible]

攻略要点

第二次面对白河愁，要注意的依然是莎芙妮的ウィーゾル改和白河愁的グランゾン两机。ウィーゾル改的必杀技射程为1～3格，尽可能用远程武器打吧，另外楼梯中段有提高攻击力的地形可以利用一下。和ウィーゾル改不同，グランゾン的必杀技为2～7格，近战会比较安全。白河愁被击破后会复活一次，第二次时HP低于一半就会撤退，想要经验和资金的话记得当它HP接近一半的时候绕到背后使用必杀技结合热血或魂击破。

第38话 B-2 受け継がれた呪い

胜利条件 敌全灭 失败条件 我方全灭

攻略要点

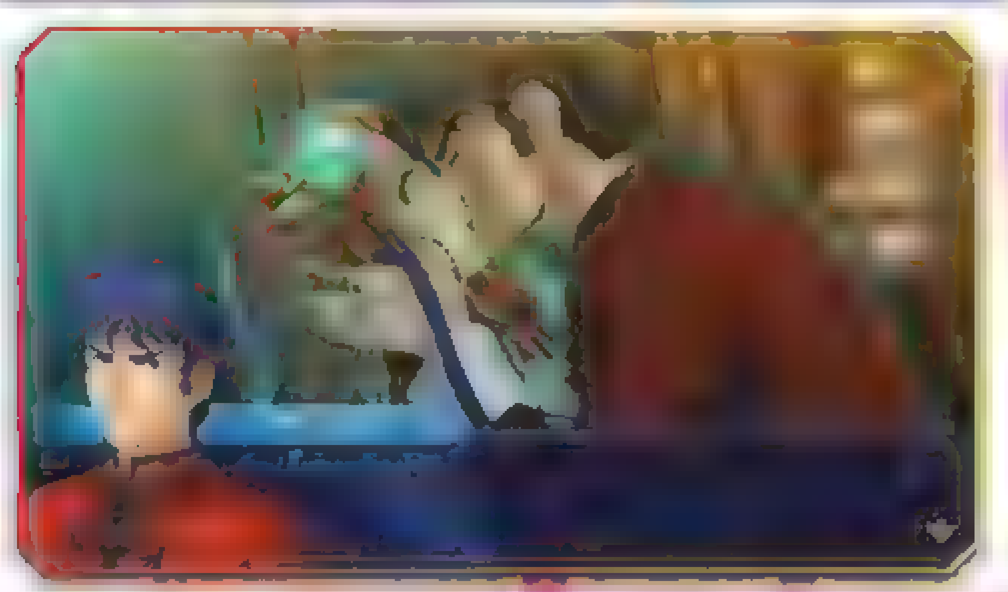
杂兵全部是火属性的，可以让水属性机体开道，接近高台的时候最好贴着熔岩走，以免遭到高台上敌人的攻击。完成胜利条件后正树会和艾兰单挑，由于之前的战斗损耗不会得到回复，精神、EN和PN都得省着点用，并且有足够的气力进入精灵凭依状态，这样热血+必杀技就可一招秒了艾兰。不过即使在单挑中输了也照样能过关。

第39话A 南部紊乱

胜利条件 敌全灭 失败条件 我方全灭

攻略要点

关卡开始炎龙的グランヴェール会追加新必杀技，并且气力+30。要击破眼前的艾尔西妮并不难，不过击破艾尔西妮其他敌人也会撤退，所以想要经验和金钱就最后再对付她。要全灭敌人过关，建议先击破沃夫往后方移动，再让主力机体堵住路口，然后就可以等敌人送上门了。



第39话 B-1 エルシーネの真意

胜利条件 [illegible] 失败条件 [illegible]ユーディ被击破或进入第四敌方行动回合

攻略要点

B-1路线的最终话，一开始不能击破眼前的デューディ，依次让正树、琉妮、正树对其进行说得，这样她就会撤退，接着真正的敌人艾尔西妮（エルシーネ）现身，这时胜利条件也改为击破艾尔西妮。艾尔西妮和其身边的几个杂兵都不会主动行动，因为这关杂兵都强化了不少，想强行攻进去并不是件容易的事。对付这种开始不会主动行动的敌人，可以先进入它的攻击范围，防御了攻击后再出来，这样就能吸引它行动。用这个方法将杂兵逐个击破后再对付艾尔西妮。艾尔西妮机体的地图武器非常厉害，装甲薄的机体基本扛不了一下，不过不能移动后使用，用之前的方法将她引出来后再一回合击破能将伤害降到最小。击破艾尔西妮后还没有结束，真正的最终BOSS S・ウォルクルス登场。不过因为没有地图武器，只要围起来猛攻即可，相对来讲还比较好对付。

第39话 B-2 ゼノサキスの血脉

胜利条件 敌全灭 失败条件 我方全灭

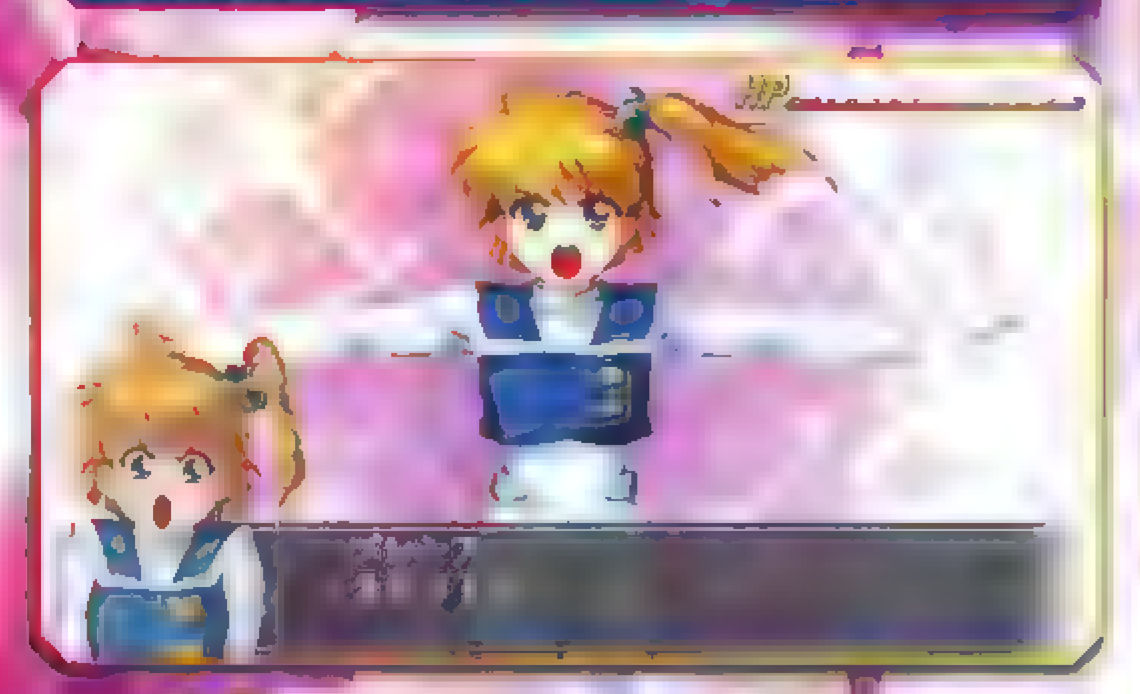
攻略要点

这关艾兰是不受玩家控制的我方单位。虽然他会径直冲向BOSS，不过在路上碰到杂兵的话还是会攻击的，所以在敌方行动结束时最好不要在他附近留下残血的敌人，以免经验和气力被抢。艾兰的机体很强，让他单挑BOSS也不会有什么问题，并且还能帮我们消耗BOSS的PN，我们则还是主要先对付其他敌人，等剩下BOSS一个后，BOSS的必杀技也被耗得差不多了，接着就群起而攻之。

第40话A 黄泉返る调和神

胜利条件 失败条件

攻略要点 敌人不会主动出击，需要我们从下往上攻过去，最好将敌人引到楼梯的位置再打，以免遭到上层敌人的远距离攻击。击破サルティス后BOSS登场，HP有6万且每回合回复20%，攻击方面有长距离的强力武器，弱机体就不要靠近了，让主力顶住攻击后围上去用精神一回合击破吧。



第40话B-2 封印の二重螺旋

胜利条件 失败条件

攻略要点 B-2路线的最终话，一开始我方的攻击对BOSS是无效的，需要先依次用正树和基诺［…］对普蕾西亚进行说得，这样普蕾西亚回归的同时攻击也能奏效了。这关的难点是如果基诺的机体没怎么改造过的话，很可能还没接近普蕾西亚就被会被BOSS和旁边的杂兵围攻击破，所以说得前最好先将杂兵引出来消灭，而BOSS的攻击就用援护防御来对应，只要能说得普蕾西亚，那基诺的任务也就完成了，接着他会退场，最后要做的就是围攻BOSS了。

第41话A 恶梦再び

胜利条件：敌全灭 失败条件：我方全灭

攻略要点 这关大部分的地形为雪地，火属性机体的移动力会受限制，如要出火属性机体记得装上纵横无尽技能。BOSS有三个，只有最里面那个是真的，在击倒它前杂兵会无限增援，可以利用这点练级、赚钱和提升气力，把主力机体的气力提升到50后再去见BOSS吧。

第42话A 终末の默示

胜利条件：敌全灭 失败条件：我方全灭

攻略要点 A路线的最后一话，一开始BOSS有S・ヴォルクルス和艾尔西妮两个，因为S・ヴォルクルス被击破后会无限复活，所以需要先集中攻击艾尔西妮，将其击倒后发生剧情，艾尔西妮复活的同时BOSS再追加一个R・ラスフィトート，这样S・ヴォルクルス就不会无限复活了，而且必须先击破S・ヴォルクルス和R・ラスフィトート后攻击才能对复活后的艾尔西妮奏效。另外在艾尔西妮复活后如果炎龙在其身边，这样敌方回合时艾尔西妮就会对炎龙进行说得，当然炎龙是不可能加入敌方的，要说实际作用的话就是可以让她少参与一次攻击，当我方围上去的机体HP不多时可以利用一下。

通关特典

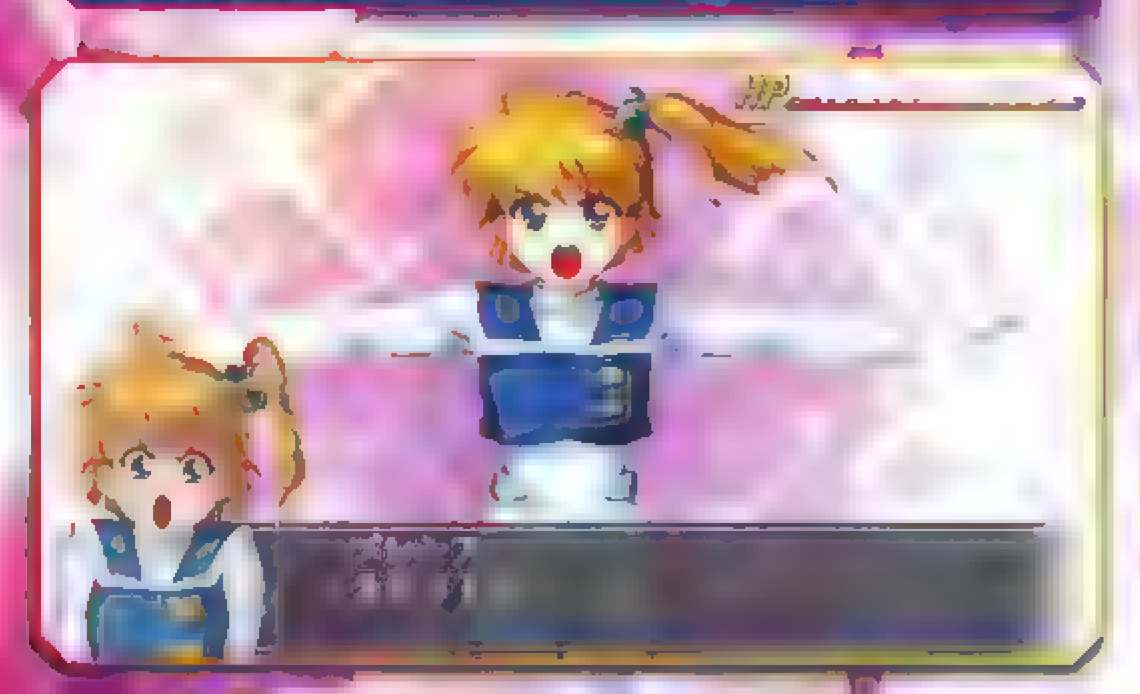
- 多周目继承获得资金(2周目50%、3周目75%、4周目以上100%)、特殊武器、击坠数、特殊技能等级
- 标题菜单Option中追加おまけ剧场

通了一周目的第一感觉就是短，虽然每关长度和前作差不多，但关卡和分支就明显减少，顶多就比前作的第一章多一点，不过本作的剧情埋下了很多伏笔，看来续作是跑不了。

第40话A 黄泉返る调和神

胜利条件：敌全灭　失败条件：我方全灭

攻略要点 敌人不会主动出击，需要我们从下往上攻过去，最好将敌人引到楼梯的位置再打，以免遭到上层敌人的远距离攻击。击破サルティス后BOSS登场，HP有6万且每回合回复20%。攻击方面有长距离的强力武器，弱机体就不要靠近了，让主力顶住攻击后围上去用精神一回合击破吧。



第40话B-2 封印の二重螺旋

胜利条件：敌全灭　失败条件：我方全灭

攻略要点 B-2路线的最终话，一开始我方的攻击对BOSS是无效的，需要先依次用正树和基诺（ジノ）对普蕾西亚进行说得，这样普蕾西亚回归的同时攻击也能奏效了。这关的难点是如果基诺的机体没怎么改造过的话，很可能还没接近普蕾西亚就被会被BOSS和旁边的杂兵围攻击破，所以说得前最好先将杂兵引出来消灭，而BOSS的攻击就用援护防御来对应，只要能说得普蕾西亚，那基诺的任务也就完成了，接着他会退场，最后要做的就是围攻BOSS了。

第41话A 恶梦再び

胜利条件：敌全灭　失败条件：我方全灭

攻略要点 这关大部分的地形为雪地，火属性机体的移动力会受限制，如要出火属性机体记得装上纵横无尽技能。BOSS有三个，只有最里面那个是真的，在击倒它前杂兵会无限增援，可以利用这点练级、赚钱和提升气力，把主力机体的气力提升到50后再去见BOSS吧。

第42话A 终末の默示

胜利条件：敌全灭　失败条件：我方全灭

攻略要点 A路线的最后一话，一开始BOSS有S・ヴォルクルス和艾尔西妮两个，因为S・ヴォルクルス被击破后会无限复活，所以需要先集中攻击艾尔西妮，将其击倒后发生剧情，艾尔西妮复活的同时BOSS再追加一个R・ラスフィトート，这样S・ヴォルクルス就不会无限复活了，而且必须先击破S・ヴォルクルス和R・ラスフィトート后攻击才能对复活后的艾尔西妮奏效。另外在艾尔西妮复活后如果炎龙在其身边，这样敌方回合时艾尔西妮就会对炎龙进行说得，当然炎龙是不可能加入敌方的，要说实际作用的话就是可以让她少参与一次攻击，当我方围上去的机体HP不多时可以利用一下。

通关特典

- 多周目继承获得资金(2周目50%、3周目75%、4周目以上100%)、特殊武器、击坠数、特殊技能等级
- 标题菜单Option中追加おまけ剧场

通了一周目的第一感觉就是短，虽然每关长度和前作差不多，但关卡和分支就明显减少，顶多就比前作的第一章多一点，不过本作的剧情埋下了很多伏笔，看来续作是跑不了。

文 苍穹 协力 KyoSquall 美编 sienna

BIOHAZARD REVELATIONS

3DS平台备受关注的《生化危机 启示录》终于在春节期间如约而至，游戏的整体素质非常出色，值得《生化》粉丝和拥有3DS的玩家细细品味。由于时间关系，本次攻略就为各位带来主线流程以及详细剧情，联机的突袭模式等内容将在下辑中再作研究补完。另外要特别感谢在制图方面提供大力协助的KyoSquall同学。

生化危机 启示录
BIOHAZARD REVELATIONS
Capcom A·AVG 日版
1～2人 5990日元 对应3DS扩张滑杆/邂逅通信
2012年1月26日

系统解说

操作一览

游戏的操作方式与《佣兵 3D》基本一致，只作出了略微的调整，以下是全部4种操作类型的一览表。在装上3DS的扩张滑杆后，系统会自动检测并把操作模式调整为D型。

功能	操作（A型）	操作（B型）	操作（C型）	操作（D型）
步行	轻推左滑杆↑	轻推左滑杆↑	轻推左滑杆↑	轻推左滑杆↑
奔跑	重推左滑杆↑	重推左滑杆↑	重推左滑杆↑	重推左滑杆↑
横向移动	L+左滑杆←/→	左滑杆←/→	左滑杆←/→	左滑杆←/→
原地转向	左滑杆←/→	B+左滑杆←/→	Y/A	右滑杆←/→
快速转身	左滑杆↓+B	左滑杆↓+B	十字键↑	左滑杆↓+B
视角转动	触摸屏地图部分（注1）	触摸屏地图部分	－	－
准星移动	R+左滑杆	R+左滑杆	L+A/B.X/Y	ZL+右滑杆
瞄准射击	R+Y	R+Y	L+R	ZL+ZR
上子弹	十字键↓/R+B	十字键↓/R+B	十字键←	Y/ZL+B
狙击镜操作	X（放大）/A（缩小）	X（放大）/A（缩小）	十字键↑（放大）/十字键↓（缩小）	十字键↑（放大）/十字键↓（缩小）

功能	操作（A型）	操作（B型）	操作（C型）	操作（D型）
使用副武器	X	X	十字键↓	R
切换主武器	十字键→	十字键→	触摸屏	十字键→
切换副武器	十字键←	十字键←	触摸屏	十字键←
切换“创世纪”	十字键↑	十字键↑	触摸屏	十字键↑
固有动作（注2）	Y	Y	R	ZR
使用回复剂	A	A	十字键→	A

注1：手指在触摸屏的地图位置朝上下左右划动可以改变视角，配合瞄准键能够实现小幅度转身，非常有用。

注2：角色的固有动作包括调查、对话、开门、翻越、攀爬、追加体术、挣脱束缚等。

特殊动作

瞄准移动：本作同样支持瞄准中进行移动，不过A～C型操作下使用瞄准移动时，准星方向是固定的，惟有安装3DS扩张滑杆才能

实现边移动、边调整射击角度的操作。另外在装填子弹时，角色也是可以自由移动的。

[illegible]：被敌人的重击命中、或是地面发生强烈震动时，角色会变成倒地状态，此时需要连点动作键才能起身。如果敌人正在逼近，则可以在半起身状态下直接瞄准射击。但是此状态下只能用手枪，若是身上没有携带手枪的话，也就无法在倒地后即刻展开还击了。

紧急回避：本作中非常重要的躲避系统，类似于《生化3》，需要玩家看准敌人攻击命中我方的瞬间把滑杆推↑或是滑杆推↓+B键，这样角色就能安全避开攻击，判定的时机还是比较宽松的，多尝试几次就能掌握。不少玩家把紧急回避的操作误解为“↑/↓+B”，实际上向↑推动滑杆进行躲避时是不需要按B键的。而不同的方向会影响到角色在紧急回避后的位置以及面部朝向，需结合实际情况使用。

体术攻击：按照特定的方式攻击敌人弱点并造成一定的伤害后，它就会陷入长时间的硬直状态，此时上前按动作键即可施展体术。本作中每名角色只有一种体术，并不存在上、中、下段以及前后身位之分，不过发动体术时可以蓄力，蓄到最满、自动施放时的体术威力非常大，但需要注意蓄力时角色是处在无防备状态的，会被其他攻击所打断。

无敌时间：角色在捡起道具、翻越障碍、打开房门、攀爬扶梯、施展体术时是全身无敌的，而面对近距离的爆炸也会自动做出捂脸的姿势，可以借此取消上弹的时间。不过《佣兵 3D》中的“神技”——使用回复剂的无敌效果在本作中被取消。

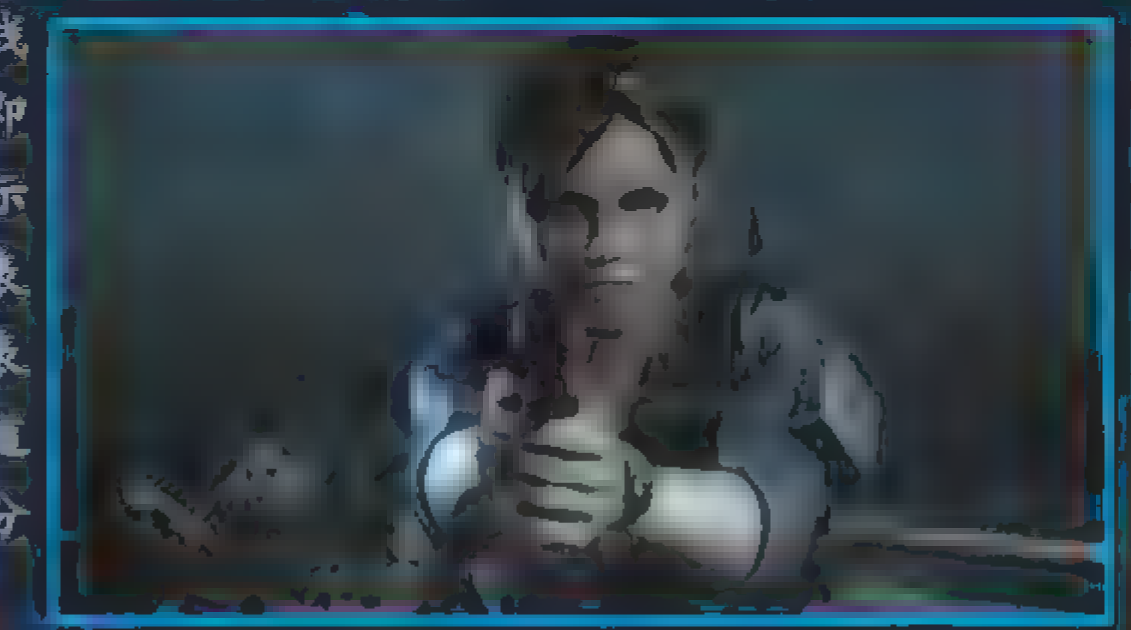
回复体力：只要身上携带有回复剂，按下A键就能即刻回满体力，即使是在被打飞的情况下也依然适用，并没有“喷雾”的具体动作。不过如果角色的剩余体力不足以承受敌人的扑咬攻击（需要连点按键挣脱的招式），即使在被扑到的一瞬间成功回血，也依然是会死亡的。另外要注意的是本作中角色并不存在“血槽”设定，残余体力只能通过画面来判断，受伤后画面周围会溅上血迹，视线受到一定影响，身负重伤时画面变为灰白，角色会捂着腹部。

武器装备

扫描装备：“创世纪”是本作中的一个重要装备，基本的瞄准操作与普通枪械一致。当角色举起创世纪后，如果附近隐藏有道具，右下角的指示灯就会点亮，转动视角锁定可疑点位，按住动作键直到扫描完成，就可以找到隐藏的道具。不过指示灯和扫描的有效范围是360度的，玩家有时候成功扫描后出现的道具可能处在其他房间甚至是

剧情攻略

不同难度下可以获得的道具不同，电路板谜题也有所差异。下文攻略及地图资料以一周目NORMAL难度为准。地图中会给出全部道具的点位提示，大部分都需要先扫描后才能发现。另有少量物资类道具存在一定的随机性，图标仅供作位置参考。地图上的大部分图标都与游戏中完全一致，下面只介绍几个特殊图标：红色线条表示的上锁大门，如果旁边有黄色图标，即表明需要相应的钥匙才能开启；黄色箭头表示本章节开始时玩家所处的位置；绿色正方形表示武器箱；蓝色菱形表示弹药扩充包；手枪表示枪械的位置；红色感叹号则表示剧情相关道具的位置。攻略内容按"流程"和"剧情"分为两个部分，不想被剧透的玩家请自行规避。



Episode.1 深入虎穴

Into the Depths

流程

用匕首或手枪打掉船尾甲板门上的锁，进入船员居住区。随后沿着惟一的道路前进，电梯所在区域的通风管会发出响声，不用理会继续深入，到达北侧的厨房后调查中央的亮光点发生剧情。身后出现的怪物——ウ-ズ非常容易对付，先打它的任意一条手臂，待其向后大幅甩动后转而攻击另一条，成功后能造成硬直，上前便可施展体术攻击。击倒敌人后本段结束。

剧情

在狂风暴雨中，吉尔（Jill）和帕克（Parker）两人驾驶着小型拖船，靠近了漂流在地中海上的一艘豪华客轮——女王·泽诺比娅号（Queen Zenobia）。克里斯（Chris）和杰西卡（Jessica）与总部失去联络已经过去了94分钟，而根据最后一次通信时的坐标显示，两人就在这艘船上。巨大的轮船毫无生气，仿佛幽灵船般一片死寂，到处只有血迹和尸体。吉尔很快在船上的厨房内发现了一把手枪，准确的说是一只拿着枪的断手。在看出这并非老搭档克里斯的配枪后她轻舒了一口气，但身后突然出现的不明生物向两人发起了攻击。

1-2

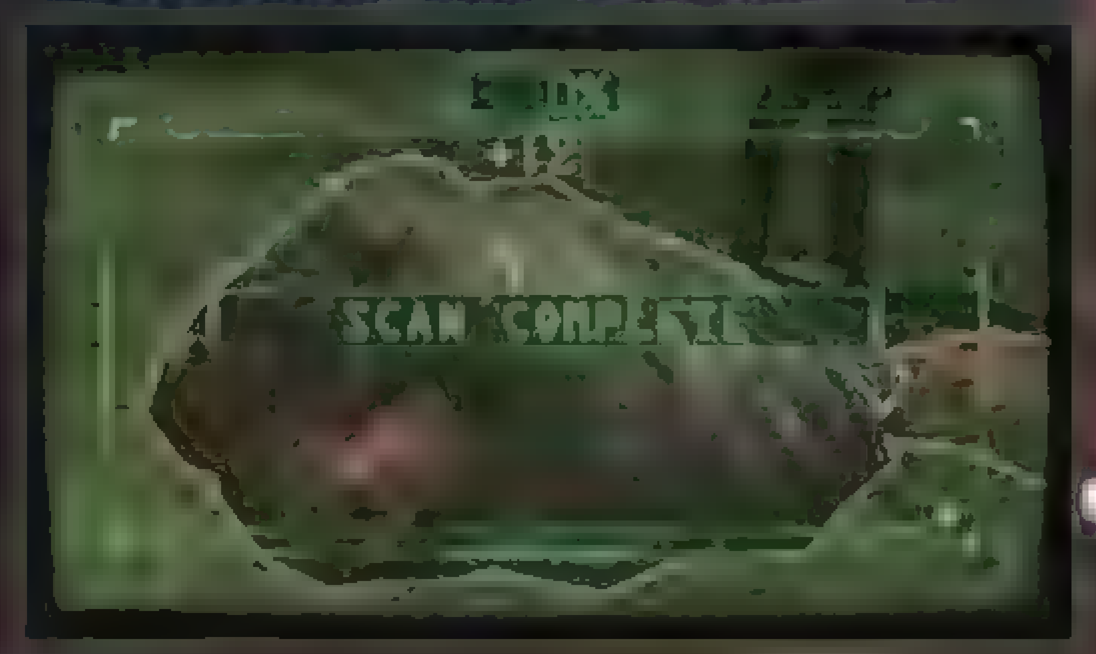
流程

这里要按↑装备"创世纪"后对海岸上的不明肉块进行扫描，提升解析度，扫描并调查帕克和奥布莱恩面前的肉块后能触发剧情。靠近小屋附近的肉块后它会动起来并发起攻击，不过移动速度缓慢，这里可以适当后退，耐心等其扬起身，露出嘴部后向其中连续射击。海岸周围的弹药补给也很充足。击倒敌人后来到西侧区域继续扫描，北边印有FBC字样的箱子上隐藏着一个手印，只有在举起创世纪的状态下才能看见，游戏中共有30个这样的手印，关系到隐藏要素的开启，具体位置请结合地图参看攻略后的资料列表。收集齐100%解析资料后返回东侧区域，途经小屋时再次出现肉块型敌人グロブスター，按照先前的方法将其击倒后再靠近奥布莱恩，本段结束。

剧情

1年前地中海沿岸曾发生过一场令世界震惊的事件——"特拉格里加恐慌"，其严重程度不亚于当年的浣熊市惨剧。特拉格里加（Terragrigia）是一座历时11年建造而成的人工海上都市，其运用了最新型的科技，通过卫星聚集太阳能，传递给地面后转化为电能供整个都市所用，这种环保理念使其成为了全世界的焦点。然而在2004年，反对开发的组织"猎犬（Veltro）"对这座城市发起了恐怖袭击，他们不但散布病毒，还投下了可怕的生化武器，事态一发不可收拾，特拉格里加受到了隔离。由美国政府创立的组织FBC（全称Federal Bioterrorism Commission，即"反生化恐怖联合委员会"）对此次事件展开了行动，负责指挥作战。而另一方面，民营组织BSAA（全称Bioterrorism Security Assessment Alliance，即"生化恐怖安全评价同盟"）则负责协助工作。为免损害进一步扩大，指挥部高层决定用卫星聚集太阳能摧毁特拉格里加，把病毒的威胁降到最低。都市在强光下化为了乌有，FBC长官随后发表声明，猎犬组织已经被彻底摧毁，事态就此告一段落，惟有都市残存的废墟在静静地提醒着人们生化恐怖的威胁。

在吉尔和帕克展开行动的当天早些时候，两人曾奉命来到地中海沿岸，特拉格里加事件中被隔离的区域。数周内这里出现了大量不明漂流物，这很可能是病毒污染所致，BSAA的指挥官奥布莱恩（O'Brian）也亲自到达现场展开调查。在新型装备"创世纪（Genesis）"的扫描下，吉尔从巨大的肉块中发现了一个装有不明红色液体的试管，如果一切都是人为的，这会是最有力的证据。在受到了肉块状不明生物的袭击后，吉尔很肯定这一切与病毒有关，而FBC急着封锁这一区域也并非偶然，特拉格里加事件背后到底有什么隐情呢？正当奥布莱恩准备离去时，一宗突然打来的紧急电话令在场的所有人吃惊不已——正在行动中的克里斯和杰西卡与总部失去了联络，原因不明。吉尔和帕克立刻展开行动，坐标直指地中海。



流程

由于手头已经拿到创世纪，建议先原路返回展开地毯式搜索，有两个隐藏手印切勿错过，今后用它扫描敌人，每次解析度到达100%都能获得一个回复药剂。先前厨房北侧上锁的房门已经开启，前行不远就能从上锁房门的窗口看到克里斯的身影。沿楼梯来到上层，这一阶段的敌人只有吉尔一人应对，不过由于回复剂充足且没有AI同伴的干扰，推荐在浴室把"紧急回避20次"的实绩任务完成。沿途有一个大门需要有"铁锚の键"才能开启，到达最深处的医务室后击倒两只ウーズ，扫描遇害女性的遗体便可得到"船员居住区の键"。沿原路返回那个见到克里斯背影的房间，一路上会刷出不少新敌人，子弹吃紧的话就不要硬拼了。与帕克会合后进入房间，本段结束。

剧情

镜头回到泽诺比亚娅号上，袭击吉尔的不明生物已经失去了生命迹象，如果克里斯他们也在这艘船上，会不会遭遇到什么不测呢？吉尔很快发现了遭到囚禁的克里斯，但他似乎失去了意识，对老搭档的喊声无动于衷。好不容易见到的一位女性幸存者也在吉尔的眼前遇害，虽然无法查明这位一身潜水服的金发女性的身分背景，但她持有的钥匙却帮了大忙。吉尔急忙打开了囚禁室的大门，却发现"克里斯"不过是一个假人偶，当看到墙上挂着的猎犬组织旗帜后帕克察觉不妙，大量的催眠气体随后涌出。在吉尔和帕克无力地倒下后，一位头戴防毒面具的神秘男子出现，这一切都是猎犬组织设下的圈套……

Episode.2 谜团重重
Double Mystery

2-1

流程

这一段操纵的是克里斯，在飞机失事的现场可以找到不少物资，调查机舱驾驶室大门后扫描尸体能得到“飞行计划书”。与杰西卡合力搬起闸门后进入坑道地段，在洞内会遭遇狼型敌人フェンリル，它们的移动非常迅速，不过体力不高，一般手枪两枪就能解决。在岔路处推荐走右边，这里的高低落差会让敌人无法跳过来，玩家可以在远处安全地将其尽数击倒。跳过吊桥后可以捡到两枚“B.O.W.デコイ”，这种诱爆型手雷的效果是吸引敌人注意并在一定时间后爆炸，是非常好用的副武器。跳下高台后需要面对不少フェンリル，这里尽量用霰弹枪，不要浪费诱爆手雷。搜刮完道具后再离开，克里斯会坠崖掉落到第3个区域，并因腿部受伤而暂时无法移动。此阶段只能左右转向使用手枪展开反击，极度被动的情况下面对群狼的压力很大。诱爆手雷就成了此战的关键，事先攒下6、7枚的话压力就会减轻不少。争取用它一次性解决多名敌人，并趁着爆炸的空隙装填子弹。杰西卡扶起克里斯后的短时间内，他仍处在移动迟缓的状态，建议并肩作战击倒剩余的敌人，确保安全后再移动到坑道外结束本段。

剧情

北欧的某座山脉中，克里斯和杰西卡正根据情报前往雪山深处调查某秘密基地，由于恶劣天气的影响，他们已经与总部断绝联络很久了。突然一架飞机燃着熊熊大火从空中坠毁，两人赶到失事地点时飞机已裂成几段，无一人生还。机舱内几个印着生化污染警示标志的箱子引起了克里斯的注意，利用创世纪能检测到微量的病毒反应。从驾驶员的飞行计划书上得知他们的目的地是一座名叫“瓦考伊恩·莫基（Valkoinen Mokki）”的机场，而在山洞中遭遇到的因病毒感染而变异的狼群，让两人更进一步确信了情报的真实性——猎犬组织已经死灰复燃。不过杰西卡反倒是对克里斯的老搭档吉尔更感兴趣，一路上不断追问克里斯与她的关系和看法。正如克里斯回答的那样，“信任是建立在行动而不是言语上的”，杰西卡在克里斯意外坠崖后展现了自己可靠的一面，用精准的狙击助搭档脱离险境。两人到达雪山深处的机场后果然看到了猎犬组织的旗帜，但更糟糕的消息是，刚刚恢复通信克里斯就得知，吉尔在前往地中海后失去了音信——BSAA因为假情报而陷入了敌人的圈套。

2-2

流程

这一段是试玩版中的场景，但是流程顺序做出了较大的改动，可以说颇为厚道。通话结束后推开矮柜、进入厕所，“螺丝刀（ドライバー）”位于马桶盖背面或浴缸中，即玩家后调查的那一个中。回到卧室会刷出敌人，由于没有任何武器，这里必须成功使出紧急回避，令其撞向电视触电。调查门边的电路板，在触控屏上点住4个螺丝即可将其卸下。随后的电路板解谜根据难度的不同而有所差异。解谜的原则是：控件必须位于电路板闪烁的点位上，控件之间的线路不能发生交叉。下文将统一按九宫格的形式对控件和位置编号（如右图所示），首个谜题的操作顺序是：⑦向上1格，再把⑥和⑧的位置交换，组成一个菱形即可。离开房间后往右手边走前往客室下阶，沿路的敌人、道具先尽皆无视，能否安全地与帕克会合就看玩家的紧急回避功底了。在烟雾缭绕的食堂与帕克碰头后出门，可以拿到3枚诱爆手雷，如此珍贵的道具还是能省则省吧。两人合力踹开客室下阶左下的那个铁门后就能取回所有装备。这里还有一个武器箱，可供玩家更换枪械或装备改造部件。房门外就有一个枪械部件（カスタムパーツ），这种多周目继承的道具一定要好好收集。

接下来的目标是前往船桥区域，沿路还是要利用创世纪好好搜寻一番。302室墙上悬挂的霰弹枪暂时无法拿到，调查该房间

不远处的油画可以发现隐藏着的保险柜，需要钥匙卡才能打开，它并不会显示在地图上，玩家要记住该点位。客室上阶会出现一只双手如带刺镰刀般尖利的新敌人——ピンサ-，其攻击力较高，打出硬直的方法跟普通ウ-ズ一致，不过此时玩家的武器较差，想要击倒建议直接用手雷。打掉吉尔最初所处卧室门外的锁头后，就能乘坐电梯前往船桥。船桥区域可以找到"弹药ケ-ス（手枪+20）"，这种弹药扩充包能提升角色所持的弹药上限。调查通信装置后就能触发剧情，结束本段。

剧情

吉尔从昏睡中醒来，发现自己躺在游轮的卧房内，武器装备尽皆失去，只能赤手空拳躲过怪物的重重堵截，艰难地与帕克会合。由于通信信号不知为何被切断，两人已经很久没有与总部进行联络了，当他们到达船桥后，却发现这里的通信装置已经被破坏。就在此时两人前来时乘坐的拖船发生了爆炸，一名男子从暗处冲出、抱住了吉尔，后者立刻展开自卫。在被吉尔踢开后，神秘的红发男子举枪的同时喊出了帕克的名字……

Episode.3 猎犬亡魂

Ghosts of Veltro

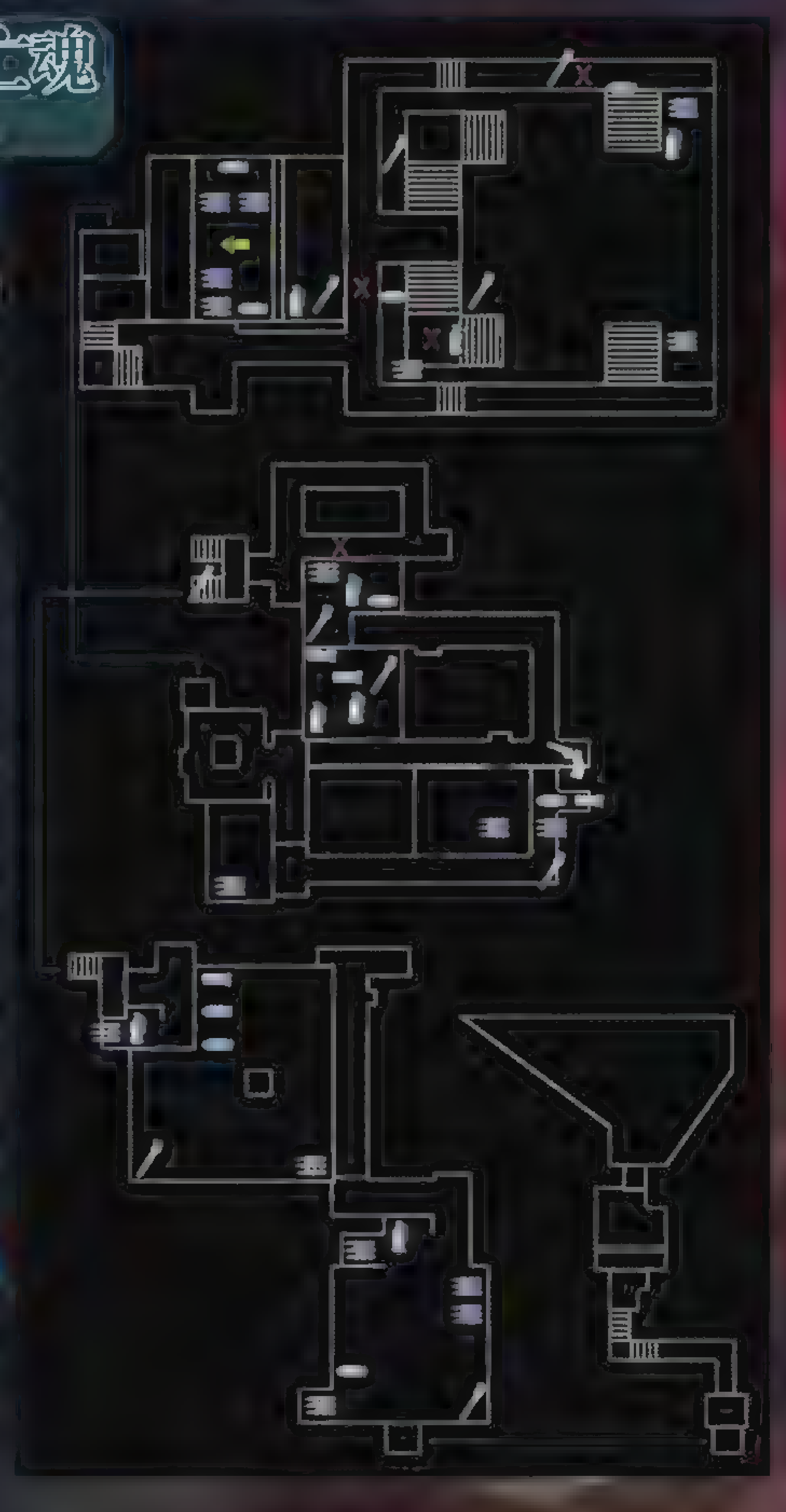
3-1

流程

剧情后就可以前往大厅，注意收集沿路的物资，因为接下来要与大量的ハンタ-交战。猎杀者的弱点在头部，若是能在它起跳的时候命中，就能令其陷入硬直进而追加体术，不过猎杀者一击必杀的斩首攻击依然存在，要小心应对。电梯门开启前要注意，因为其中还有一只猎杀者。到达上层后在两个房间之间的过道尽头可以拿到一把霰弹枪M3，这里的猎杀者能避就避，不用硬拼。沿楼梯到达6楼通过办公室后会来到一个广阔的大厅，调查电梯后需要在其到来的这段时间内迎战如潮的猎杀者。这一阶段敌人出没的区域很广，建议守在电梯和窗户之间的角落，利用手雷和霰弹枪结合的打法击退敌人。电梯到来后果断撤离，前往停机坪便能顺利完成本段。

剧情

事情要追溯到1年之前、特拉格里加恐慌事件时，尚隶属于FBC的帕克和杰西卡奉命前往当



地展开救援行动。在众人的努力下，FBC虽然救出了不少人，但也因此付出了惨痛的代价，当时仍是新人的红发男子雷蒙德（Raymond）更是身负重伤。在指挥部最后的防线也被突破后，FBC的长官摩根（Morgan）下令全体撤退。就在众人准备撤离时，BSAA的奥布莱恩出现并向摩根表达了不满，他所针对的并非是放弃救援行动，而是用卫星聚集太阳能彻底摧毁都市的做法，因为这样也会把重要的证据一并摧毁，更会激化其他与“猎犬”一样的组织出现，令特拉格里加的牺牲者枉死。然而纵使奥布莱恩如何劝说，行动也已经箭在弦上，不容更改。乘坐直升机撤离的帕克和杰西卡亲眼目睹了城市被摧毁的一幕，特拉格里加从此只剩下一个名字存留于世。

3-2

流程

沿楼梯前往船桥下层展开调查，在屋内找到“舵轮の鍵”，这里同样有一个需要用钥匙卡才能打开的保险柜，利用钥匙进入对面房间，可以在墙上拿到“船内上部の地图”，书架上还能找到“クレスト”，用它就可以拿取之前在302室看到的霰弾枪ウインダム。客室上阶闭锁的303室内可以用创世纪在床底找到“违法カスタムパーツ”，这种部件的效果往往比较特殊。在烟雾弥漫的食堂会出现新种类的敌人トライコン，它主要是通过右手发射尖刺展开远程攻击，用枪不容易将其打出硬直，不过它们的体力不多。通过东侧上锁的大门，就能前往全新的区域——富丽堂皇的圆形大厅。这类有转盘的大门以及升降电梯都是游戏中的读盘区，有所卡顿或拖慢是正常现象。

流程

先走到大厅上层，沿东南的小路前往泳池区域，水池中央被一个庞然大物所占据，水质也受到了污染。电路板解谜步骤为：⑦向上，把⑧移到⑦的位置，把③移到⑧的位置，②向右，把位置留给⑨，最后把离开初始位置的⑦移到⑨处即可形成正方形。进入房内启动净化装置，下一章节时再来就可以潜入水底，拿取水池东侧的大量物资。

大厅上层东侧的大门需要“浮轮の鍵”才能开启，先从下层西侧的大门前往散步长廊，一进入就会听到恐怖的求救声，在武器箱所在通道处可以拿到狙击枪M40A1，1楼还有“弹药ケース（霰弾+20）”。收集完物资，准备万全后打开2楼那扇不断被敲击的大门，随后就要迎来一场难度颇高的BOSS战。スキャグデッド堪称本作的“电锯男”，体力多、攻击力高、移动速度快，不但拥有一击必杀的招式，还会在地面上设置陷阱绊住玩家，非常难缠。一开始可以在房间的窗户边来回翻越，由于此BOSS身大体沉，无法越过窗户，只能傻傻地绕路，这就给了玩家进行狙击的绝佳时机。BOSS的弱点是较小的那个头部，缠斗的时候要留意附近赶来的普通杂兵，它们可是会越过窗户的。狙击弹消耗得差不多后开始改变战术，转而往场景下层移动，打爆场景内散落的燃气罐，令BOSS陷入硬直，每次都补一记最大蓄力的体术能给它造成不小的伤

地展开救援行动。在众人的努力下，FBC虽然救出了不少人，但也因此付出了惨痛的代价，当时仍是新人的红发男子雷蒙德（Raymond）更是身负重伤。在指挥部最后的防线也被突破后，FBC的长官摩根（Morgan）下令全体撤退。就在众人准备撤离时，BSAA的奥布莱恩出现并向摩根表达了不满，他所针对的并非是放弃救援行动，而是用卫星聚集太阳能彻底摧毁都市的做法，因为这样也会把重要的证据一并摧毁，更会激化其他与“猎犬”一样的组织出现，令特拉格里加的牺牲者枉死。然而纵使奥布莱恩如何劝说，行动也已经箭在弦上，不容更改。乘坐直升机撤离的帕克和杰西卡亲眼目睹了城市被摧毁的一幕，特拉格里加从此只剩下一个名字存留于世。

3-2

流程

沿楼梯前往船桥下层展开调查，在屋内找到“舵轮の鍵”，这里同样有一个需要用钥匙卡才能打开的保险柜，利用钥匙进入对面房间，可以在墙上拿到“船内上部の地図”，书架上还能找到“クレスト”，用它就可以拿取之前在302室看到的霰弹枪ウインダム。客室上阶闭锁的303室内可以用创世纪在床底找到“违法カスタムパーツ”，这种部件的效果往往比较特殊。在烟雾弥漫的食堂会出现新种类的敌人トライコン，它主要是通过右手发射尖刺展开远程攻击，用枪不容易将其打出硬直，不过它们的体力不多。通过东侧上锁的大门，就能前往全新的区域——富丽堂皇的圆形大厅。这类有转盘的大门以及升降电梯都是游戏中的读盘区，有所卡顿或拖慢是正常现象。

流程

先走到大厅上层，沿东南的小路前往泳池区域，水池中央被一个庞然大物所占据，水质也受到了污染。电路板解谜步骤为：⑦向上，把⑧移到⑦的位置，把③移到⑧的位置，②向右，把位置留给⑨，最后把离开初始位置的⑦移到⑨处即可形成正方形。进入房内启动净化装置，下一章节时再来就可以潜入水底，拿取水池东侧的大量物资。

大厅上层东侧的大门需要“浮轮の鍵”才能开启，先从下层西侧的大门前往散步长廊，一进入就会听到恐怖的求救声。在武器箱所在通道处可以拿到狙击枪M40A1，1楼还有“弹药ケース（霰弹+20）”。收集完物资，准备万全后打开2楼那扇不断被敲击的大门，随后就要迎来一场难度颇高的BOSS战。スキャグデッド堪称本作的“电锯男”，体力多，攻击力高，移动速度快，不但拥有一击必杀的招式，还会在地面上设置陷阱绊住玩家，非常难缠。一开始可以在房间的窗户边来回翻越，由于此BOSS身大体沉，无法越过窗户，只能傻傻地绕路，这就给了玩家进行狙击的绝佳时机。BOSS的弱点是较小的那个头部，缠斗的时候要留意附近赶来的普通杂兵，它们可是会越过窗户的。狙击弹消耗得差不多后开始改变战术，转而往场景下层移动，打爆场景内散落的燃气罐，令BOSS陷入硬直，每次都补一记最大蓄力的体术能给它造成不小的伤

顺序放入硬币，使得电子秤的重量为107g即可进入VIP房间。由房间内的通道跳下，一路行进到达货物电梯处，不过由于缺少钥匙无法启动。随后吉尔独自通过南边的房门展开探索，电梯边的电路板解谜步骤为：⑤向左、⑧向右，把③移到⑦号位，最后①向右、⑥向上即可。

回到最初登船时到达的船员居住区后，此行的目的地是目睹女性被害的房间。在先前那个克里斯假人所在的房间会多出一个枪械部件，而有铁锚图案的房间内则有冲锋枪MP5，建议把它换出来并装上“バインド”系部件。一路行进的过程中能隐约听到女性的低吟声，到达目的地后查看地面上的笔记，变异的瑞秋就会在窗外现身（吉尔在对话中称她为“丧尸”）。变异瑞秋的移动速度极快，霰弹枪不容易把她打出硬直，而用装有“足止”效果部件的MP5对准头部猛扫的效果更好。受到一定伤害后她就会从通风管逃跑，一路追赶还要与她交手几次，听到笑声、音乐变得紧张的地方就是她现身的场所，直到与帕克会合后才能将其击倒，获得“リフト起动キー”。原路返回起动货物电梯后本段结束，离开时还能听见瑞秋的声音，这表明……

剧情

为了设法与总部取得联系，吉尔和帕克打算修复泽诺比亚娅号的动力装置，雷蒙德也终于愿意与BSAA合作，提供了宝贵的钥匙，据他所述还有一位女性搭档潜入了这艘游轮，不过不知所踪。瑞秋（Rachael），这位FBC的女性探员就是吉尔登船不久后发现的遇难者，在短短的数小时中，她已经变成了彻头彻尾的怪物，“T-Abyss病毒”侵蚀人体的速度快得惊人，瑞秋鬼魅般的身影和恐怖的笑声令久经沙场的吉尔也不寒而栗……

Episode.5 水落石出

Secrets Uncovered

5-1

流程

这一段没有战斗，玩家可以先放宽心。在昆特踢倒油桶后用创世纪扫描能发现“ドライバー”，用螺丝刀拧开电路板后，解谜步骤为：④向下，把⑧移到④号位，③移到⑤号位，①向右、移动到7的4也向右即可。进入上锁房间后调查控制台，剧情后前往南侧的房间，用创世纪找到掉在角落的“セキュリティトークン”后本段结束。

剧情

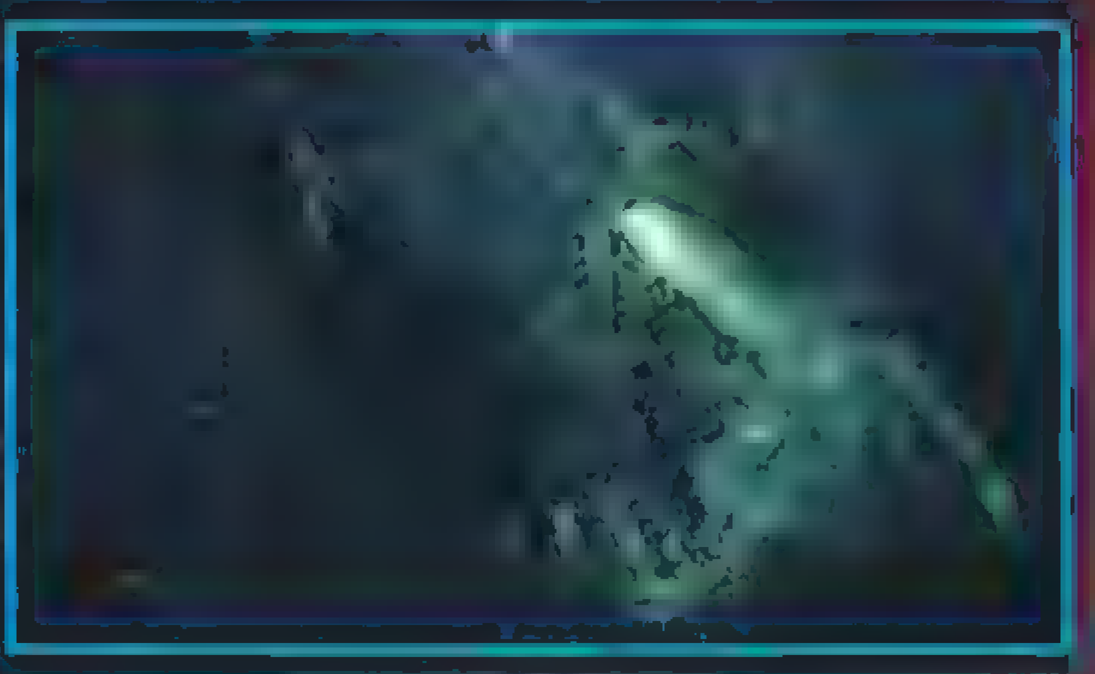
由于克里斯担心吉尔的安危，转而乘坐直升机赶往地中海，瓦考伊恩·莫基机场的调查就交给了BSAA的活宝搭档——昆特（Quint）和吉斯（Keith），奥布莱恩命令两人设法找到关于猎犬的一切线索。在监控录像上，两人目睹了生化怪物暴走、屠杀基地内猎犬成员的一幕。

5-2

流程

电梯停止后进入船底区画，调查管理室的操作台后继续深入。在浸水的区域会遇到一种新敌人——シークリーパー，它平时会潜在水底悄悄靠近展开突袭，比较难缠。用创世纪能锁定它的位置，可以在它靠近后跃起的刹那换出霰弹枪轰，不过不建议与它纠缠。有蒸汽的房间暂时无法进入，先前往引擎室上层拉动开关，使指针指向C，然后到下层可以得到“船内下部の地図”。变异鱼ギオッゾ在水里的行动非常迅速，要瞄准鱼鳍尽快将它们击倒。尽头的独立房间内还可以找到冲锋枪AUG，电击手雷则是水下敌人的克星。绕到引擎室上层的另一侧后搬动开关，使指针指到B，再拉

动帕克一侧的开关，指针打到A，这下就可以进入最初见到的那个被蒸汽阻隔的房间。转动转盘可以彻底关闭所有地方的蒸汽，而房间内还能发现"齿车"。把它安回那个缺失了一个齿轮的机关，使其成功转动就能得到"再启动キー"，最后返回引擎室进行操作即可。本段内有两个枪械部件可望不可及，要在之后的章节才能拿到。



剧情

吉尔和帕克到达船底后，发现这里已经开始进水。两人虽然成功恢复了轮船的动力，但引擎室的大门突然被封闭，大量的海水倾泻而入，随着房间的水位越来越高，两人危在旦夕！

5-3

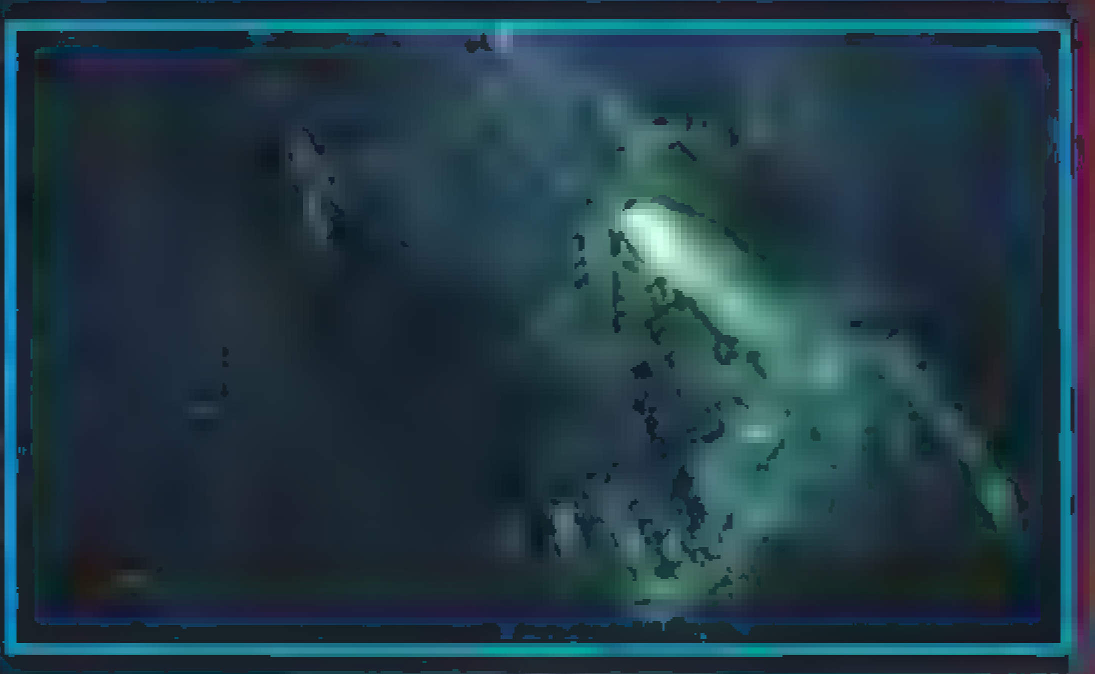
流程

本段就是克里斯和杰西卡初次行动的区域，弹药补给会刷新，不过没有什么重要道具，这里就不放地图了。一开始遇到的狼型敌人不足为惧，靠近坠机后会出现能隐形的ファルファレルロ，其攻击方式基本与猎杀者一致，不过没有斩首攻击。用创世纪锁定其位置后，立刻按 换枪展开攻击，地上腾起的细雪也可以用来判断它们的位置。全灭敌人后调查坠机上的电脑，本章结束。

剧情

电脑高手昆特成功入侵了猎犬飞机上的电脑，他通过残存的记录找到了船只的坐标。猎犬竟然在找寻曾属于自己组织的游轮，事情颇有些蹊跷，不过真相似乎已在慢慢浮出水面。

动帕克一侧的开关，指针打到A，这下就可以进入最初见到的那个被蒸汽阻隔的房间。转动转盘可以彻底关闭所有地方的蒸汽，而房间内还能发现“齿车”。把它安回那个缺失了一个齿轮的机关，使其成功转动就能得到“再启动キ一”，最后返回引擎室进行操作即可。本段内有两个枪械部件可望不可及，要在之后的章节才能拿到。



剧情

吉尔和帕克到达船底后，发现这里已经开始进水。两人虽然成功恢复了轮船的动力，但引擎室的大门突然被封闭，大量的海水倾泻而入，随着房间的水位越来越高，两人危在旦夕！

5-3

流程

本段就是克里斯和杰西卡初次行动的区域，弹药补给会刷新，不过没有什么重要道具，这里就不放地图了。一开始遇到的狼型敌人不足为惧，靠近坠机后会出现能隐形的ファルファレルロ，其攻击方式基本与猎杀者一致，不过没有斩首攻击。用创世纪锁定其位置后，立刻按↑换枪展开攻击，地上腾起的细雪也可以用来判断它们的位置。全灭敌人后调查坠机上的电脑，本章结束。

剧情

电脑高手昆特成功入侵了猎犬飞机上的电脑，他通过残存的记录找到了船只的坐标。猎犬竟然在找寻曾属于自己组织的游轮，事情颇有些蹊跷，不过真相似乎已在慢慢浮出水面。

Episode.6 搜救行动
Search and Rescue

6-1

流程

本段从船首甲板开始，由于地形是完全一样的，沿路没有重要的道具，见到的武器箱也无法打开，这里就不放地图了。散步长廊的敌人很多，建议直接避开，不过新出现的“脉冲手雷（パルスグレネード）”最好收集一下。到达赌场区域后，从门后会冲出两只スキャグデッド，同时面对两个BOSS的压力可想而知。此战的关键就是前面提到的脉冲手雷，它可以直接把BOSS炸出硬直，看准两个BOSS站位靠近的时机扔出手雷，然后上前追加最大蓄力的体术，一次攻击到两个敌人的话很快可以解决战斗。捡起BOSS掉落的“三叉枪の鍵”继续深入，路上不要轻易靠近新出现的敌人チャンク，它们会自爆，必须远远地将其解决。将其引爆也可以炸伤周围的怪物。搭乘货物电梯到达船底，沿着惟一的道路到达引擎室后本段结束。

剧情

收到坐标的克里斯和杰西卡立刻展开行动，很快登上了巨大的游轮。昆特送来情报说游轮的引擎有些不对劲，克里斯便火速赶往引擎室。另一方面，不断高涨的水位已经把吉尔和帕克顶在引擎室的天花板下，两人仅存的一点空间也将被水淹没，情况十分危急！然而当克里斯终于到达游轮的引擎室时，这里却一片宁静，既没有海水，也看不到吉尔和帕克的踪迹。墙上的轮船平面图静静地述说着原因：“女王·塞米拉米斯号（Queen Semiramis）”——这是与泽诺比娅号结构完全一致的姐妹船。

6-2

流程

按Y键潜水、B键游泳、滑杆控制方向（A型操作），潜入水下寻找闪着亮光的“パイプ”（一根在最底部，一根在帕克站的控制台边）。注意当画面变得灰白时就表明氧气不足，要尽快浮出水面呼吸。找到水管后用来撬中央的天窗，第一次水管会被撬折，再次潜水找到另一根重复此步骤即可逃脱。之后沿原路返回管理室触发剧情。

返回圆形大厅，搭乘侧面的电梯向轮船的最上阶移动，上升途中会有一只巨大的怪物落在电梯上方，这里推荐背靠着电梯门，时刻关注三个方向，当其尾部或头部伸下来后就用冲锋枪猛扫，几个回合后就能安全将其击退。到达展望台后没走两步，刚才的怪物就从天花板上掉下来，BOSS战在所难免。BOSS的主要攻击为捶地和冲撞，前者能把玩家震倒，后者的威力巨大，而BOSS身体大部分都是硬壳，攻击它背面的肉色区域才能造成伤害，其弱点在两个头上。此战考验玩家的紧急回避功底，在BOSS冲过来的时候按住↓缓缓后退，即将撞上时按B，成功后就能回避并自动转身，立刻针对对方弱点展开攻击。如果是不擅长紧急回避的玩家可以与BOSS拉远距离，待其开始冲撞时往侧面移动，同样能够找到攻击的机会。场景内的燃气罐也可以利用，战前如果完成了“シークレットサイン15”的实绩获得狙击枪PSG1就会好打不少。获胜后上楼得到“ヴェルトロのカードキー”。最高处电路板谜题的步骤为：⑤向左，把①移到③号位，⑨移到①号位，最后把原本的②和⑧换位，组成一个六边形。顺利修复无线电后本段结束。

剧情

身处泽诺比娅号上的吉尔和帕克仍未放弃，奋力撬开了天窗，在千钧一发之际逃脱。在到达展望台修复无线电后，两人终于与总部取得了联络。吉尔和克里斯两组人被耍得团团转，BSAA很明显陷入了他人的圈套，然而奥布莱恩却对帕克的质疑保持沉默。一桩紧急通信打断了对话，情报部得知曾摧毁了特拉格里加的卫星不知被何人启动，太阳能聚集系统再次运作，而锁定的目标正是地中海上的泽诺比娅号！当帕克要求奥布莱恩提供援助时，后者却拒绝了……

Episode.7 制裁之光

The Regia Solis

7-1

流程

搭乘前一章BOSS战房间北侧的电梯返回，现阶段的目的地是船首甲板，不过由于拿到了钥匙卡，建议回去把船上那些上锁的房门和保险柜尽皆开启，除了有一把麦林枪パイソン外还能获得强化部件。另外在客室区域移动时会再次遇到变异的瑞秋，击倒她也会掉落枪械部件。在甲板处会遭遇大量的猎杀者，建议冲到最西端，背靠大海转身迎敌，歼灭敌人后调查集装箱即可结束本段。

7-2

流程

从甲板最南侧的门离开，这一阶段是限时的，NORMAL难度为5分钟。狭长通道地段多利用汽油桶和自爆敌人，打开道路即可，不要做过多纠缠。坐电梯到达下层后变异瑞秋会再次出现，虽然击倒她仍会掉落新的部件，但由于时间紧迫，一周目时建议直接闪人。最下层有"弹药ケース（麦林+40）"和"火箭筒（ロケットランチャー）"，这些道具可以留到下一章节回收。这里还有BOSS级敌人スキャグデッド挡路，打倒它也会有部件掉落，同样推荐留到二周目再说。到达制御室后调查控制板便算安全了。

剧情

奥布莱恩并非不想提供援助，而是因为远水救不了近火，现在派救援队根本来不及，而正在附近海域搜寻的克里斯也不知能否及时赶到。昆特想出来一个奇招，利用船上的无人驾驶飞机散布电磁干扰，扰乱卫星的瞄准系统。时间虽然紧迫，但作战总算顺利实施，泽诺比娅号避免了被从天而降的攻击正面击中的惨剧，但高能量掀起的巨浪还是将游轮吞噬。

Episode.8 万事俱备

All on the Line

8-1

流程

刚走没两步房间就会进水，迅速连打B键游出去。到达前一章火箭筒所在区域后，爬上东北的梯子，再向西走跳入水中，从水下的的西北门离开。到达一个独立的区域后，扶梯上的门需要有“三叉枪の键”，目前无法进入，潜入水底从最深处的门离开。现在玩家所在的区域其实就是船底区画，先前那些看得到够不着的部件可以在水下拿取了。角色在水中是无法攻击或躲避的，因此若是被シークリーパー缠住会损失不少时间，一旦浮出水面它们就不会攻击了。游泳时尽量把视角朝上，光亮的地方就是换气点，游回引擎室后沿之前打开的天窗逃生。顺利到达货物电梯处后从北侧的管道离开，回到赌场区域，本段结束。

8-2

流程

镜头转至克里斯方面，本段是特殊的乘船战斗，使用机枪时按Y键射击，X键可以发射榴弹（A型操作），需要注意的是连续射击会使机枪发烫，画面右侧的半圆形槽会徐徐增加，到达最满便会过热，需要连点B键冷却后才能继续射击，应避免这种情况的出现。触手型敌人吐出的飞行物可以用枪扫掉，如果它们从正面冲来建议发射榴弹直接炸翻。榴弹每隔一段时间会自动补给，要善加利用。与《生化5》不同的是，这种乘物战时也可以用药草回血，而且命中率的评价较为宽松，坚持到泽诺比娅号前就安全了。

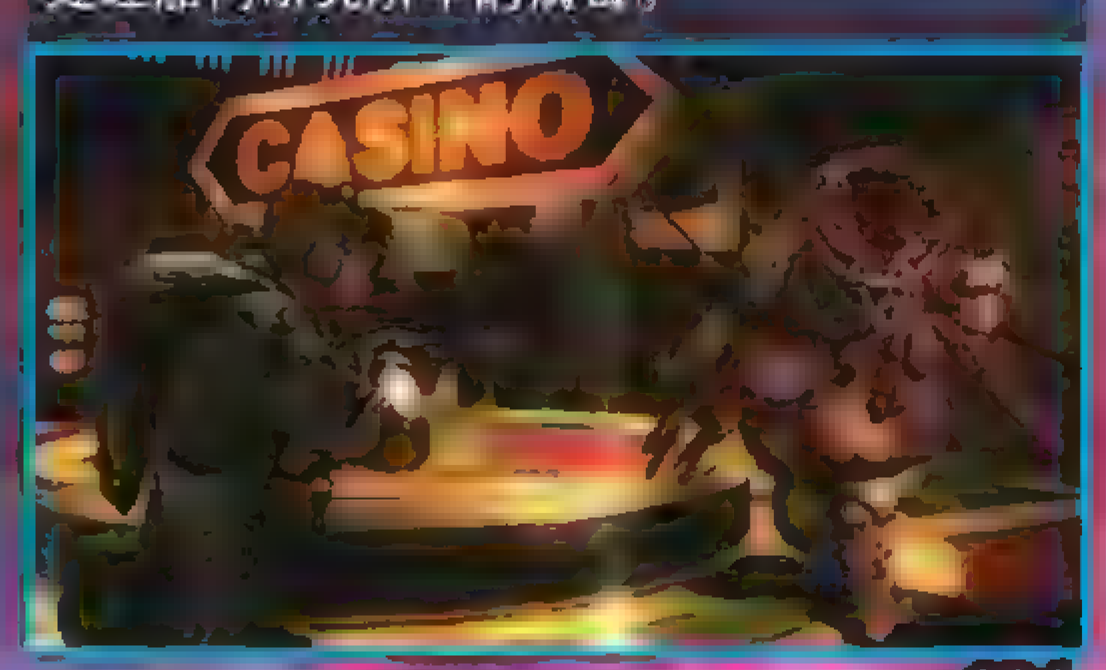
8-3

流程

目的地的研究所就在之前那扇需要“三叉枪の键”的门后，克里斯已持有钥匙，而他带来冲锋枪G36的同时，也给了吉尔几枚脉冲手雷，用于在水下发动攻击。进入防疫区画后，先到北侧房间的电脑前登录指纹（用手指按在触摸屏上），这样就能进入上锁的房门。进入灭菌通道后，背后有一只全新的敌人冲进来，它会用左手的盾牌保护上半身或下半身，这里应多利用紧急回避与其周旋，对准没有防御的部位进行攻击，其弱点在胸口正中，持续攻击该处能够打出硬直，而打爆头部或腿部后它的形态是不一样的，如果较难支撑可以等开门后与克里斯一同对付它。下楼梯后西北角有一把麦林枪L.Hawk，通过长长的通道后本段结束。

剧情

泽诺比娅号不断进水，正在缓缓下沉，而当吉尔和帕克逃至赌场后，再次见到了头戴防毒面具的猎犬成员，他对BSAA成员的表现大加赞赏，表示愿意说出泽诺比娅号隐藏的全部秘密。正当他要说出幕后的隐情时，赶来的杰西卡一枪命中了猎犬成员，面具下的脸孔竟是雷蒙德！假扮猎犬的雷蒙德在死前向帕克低声耳语了一番，希望他能找到特拉格里加事件背后的真相。浸水的轮船已经支撑不了多久，一旦船上的病毒污染海水，其后果将不堪设想，4人立刻分头行动，帕克和杰西卡设法延缓船只的沉没，而克里斯与吉尔这对老搭档则再次联手，前去处理船内研究所中的病毒。



Episode.9 无路可逃

No Way Out

9-1

流程

视角转到昆特和吉斯方面，前半段的地形之前走过，相信玩家都很熟悉了。不过这里会出现猎杀者。在拿到"セキュリティトークン"的房间搭乘电梯到达电脑主机所在的房间，这里的地上竟然有两支火箭筒，会发生什么相信玩家们都已料到。先把周围的弹药收集一下，换上强力武器（推荐冲锋+霰弹+麦林的组合），拉动两处电源开关后触发剧情，变异狼、猎杀者以及能隐形的强化版会陆续攻来，建议守在昆特旁边的供电装置处就地反击。电脑在解析资料的过程中，随机一个电源开关会弹起，要过去重新拉下，全灭敌人后本段结束。

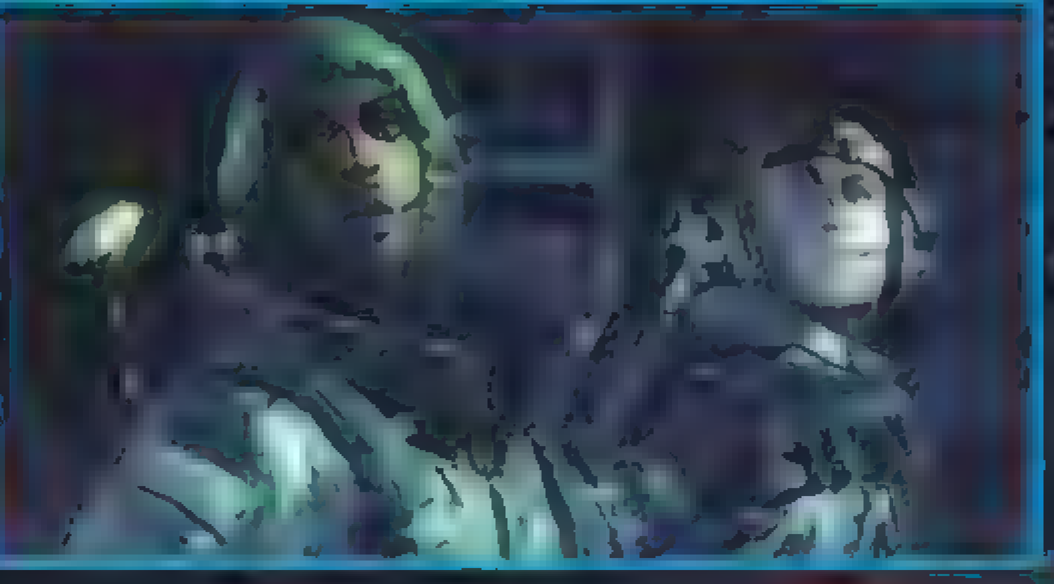
剧情

返回瓦考伊恩·莫基机场的昆特利用那里的电脑入侵FBC的资料库，查到了意想不到的情报，聪明绝顶的他也将一切线索串联在一起，揭开了谜题：猎犬组织复活事件是奥布莱恩伪造的，为的是将"某个人"引出来。就在昆特将至关重要的情报传送回BSAA总部时，机场遭到了轰炸，两人的通信就此断绝，而资料传输进度也停滞不前。瞬间失去两个好部下令奥布莱恩悲愤难忍，然而他却没有察觉，背后电脑屏幕上进度条在十余秒后又开始缓缓前进……

9-2

流程

搭乘电梯到达研究设施下层，立着许多金属柱的房间看似平静，实际上暗藏着密密麻麻的红外线，一旦不慎就会损失大量体力，想要看到必须利用创世纪。边扫描边沿着惟一的道路靠近墙上的开关，按下后红外线规律会发生变化，先不管旁边的尸体，通过扶梯继续深入探索。下一个房间有两个手持盾牌的敌人，用脉冲手雷可以直接炸出硬直，从窗口向外还能看到一个漂浮着的部件，目前无法拿到。进入最深处的房间按下红色按钮，红外线规律会再次发生变化，这下可以拿到尸体身前的"试作ワクチン"了。重返最深处的房间后先在一旁仪器上接种疫苗，然后再调查操作台，获得"认证コード"。剧情过后大量溶有病毒的液体会涌入房间，如果没事先接种疫苗便会Game Over。回到红外线所在房间后要贴近天花板游，否则会直接死亡。随后从破裂的窗户中钻出去，水下的部件也别忘了拿取。爬上扶梯后调查电脑，在程序执行完成前击倒全部的敌人本段结束。



剧情

成功进入船内研究设施的克里斯和吉尔终于发现了"T-Abyss病毒"，根据遗留的文件，这种病毒是"The Abyss病毒"和"T病毒"的混合产物，拥有极强的水溶性和感染率。而更为惊人的情报是，FBC长官摩根就是造就了特拉格里加事件的元凶。虽然吉尔并没能找到决定性的证据，但两人还是成功中和了剩余的"T-Abyss病毒"。然而此时摩根已经摧毁了塞米拉米斯号，并将目标再次锁定在泽诺比娅号。

Episode.11 启示录
Revelations

11-1

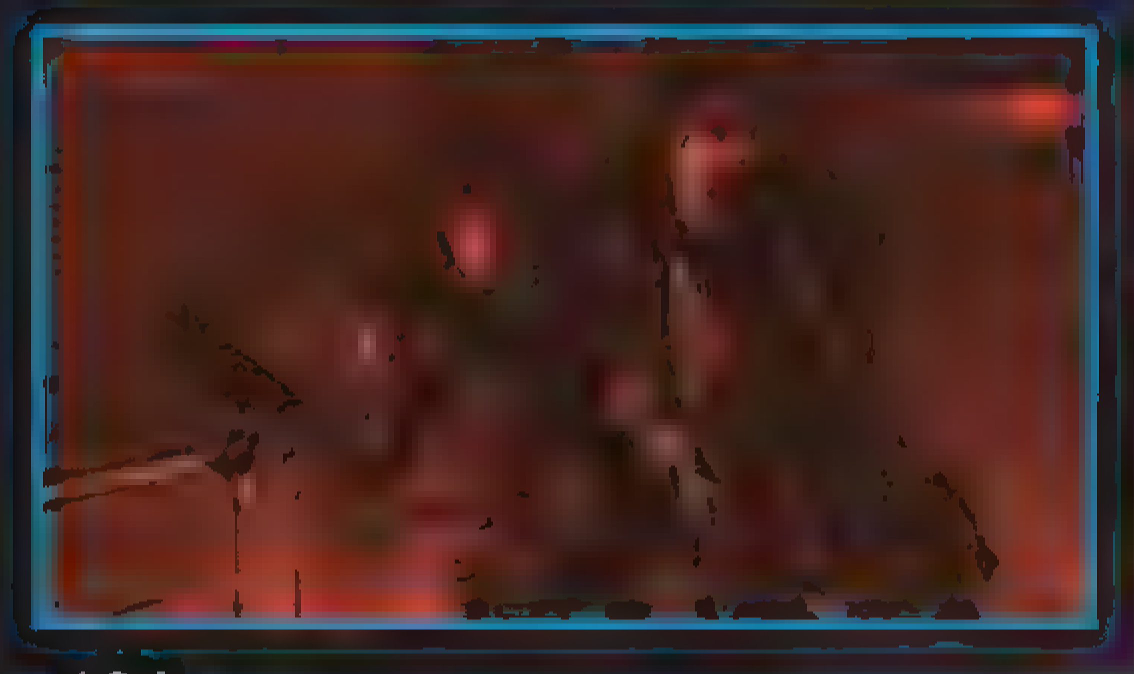
流程

本段直接就是BOSS战，目标并非BOSS本体，而是它身上的4条触手，NORMAL难度下限制时间为4分钟。BOSS的主要攻击方式有触手冲击和喷射飞行物，前者只要玩家在平台上保持来回移动的话命中率并不高，后者则可以举枪点射掉，或是借用AI同伴的身体当盾牌（汗）。虽然周围没有武器箱更换装备不太合理，但战斗过程中直升机上会先后投下5发火箭筒，只要命中就能直接干掉一条触手，因此只要瞄准了打，甚至不用消耗自己的弹药。推荐操作为"火箭筒速射法"，即先用其他枪械瞄准，再按→键切换武器的瞬间发射火箭筒。另外这里还有一个隐藏手印位于我方角色背后的圆柱上，比较容易漏掉。

剧情过后展开第二段BOSS战，攻击目标依旧是大量的触手。直升飞机上机枪的操作与先前拖船上的一致，战斗中要尽量命中触手的头部，并扫掉其喷出的飞行物，注意别让机枪过热。在触手数量较多时，建议先用榴弹快速解决一边，再与AI同伴合力对付另一边。当大量触手从BOSS口中伸出时会触发剧情，用火箭筒锁定并给它致命一击吧！

剧情

眼前的这个庞然大物，是被"T-Abyss病毒"感染的鲸鱼，而周身缠绕的巨大触手，实际上是其体内变异后的寄生虫。泽诺比娅号已有一半沉入了水中，但克里斯和吉尔并没有考虑逃离，因为此时更重要的是击



倒眼前的怪物，不能放它回到大海。在连番的恶战后，庞大的生化怪物随着泽诺比娅号一同沉入海底，而摩根是幕后主使的证据也就这样被销毁……

11-2

流程

本段又是回忆，帕克身上的弹药非常少，一定要确保命中率。发现雷蒙德后搀扶着他前进把他送到最南端房间的门外后，与杰西卡一同返回楼梯处，前往4楼的办公室寻找止血带。回到3楼击倒包围雷蒙德的猎杀者，帮他完成包扎后三人一同前往司令室。后半程的弹药补给充足很多，也就没那么大压力了。待雷蒙德成功撤离后，歼灭剩余的猎杀者即可结束本段回忆。

剧情

1年以前在特拉格里加，身为新人的雷蒙德对这次恐怖袭击表达了怀疑，为什么猎犬能完美地躲避FBC的搜查网，将如此大量的生化兵器投放到都市中？在司令室外，他无意中听到了摩根与猎犬首领诺曼的通话，这一场惨剧完全是摩根一手策划的。他的目的是令世人对生化恐怖的威胁产生恐惧，进而令FBC受到国际上的认可并获得更大的权利——这就是特拉格里加事件的"真相"！后来，拥有极强正义感、同时作为知情者的雷蒙德与奥布莱恩展开合作，两人共同策划了一出"猎犬复活"的好戏，为的就是让摩根露出狐狸尾巴。然而奥布莱恩又不能与克里斯和吉尔说明，因为他知道BSAA组织内有摩根的眼线。虽然作战成功了，但摩根也销毁了泽诺比娅和塞米拉米斯号上的证据，难道就只能这样任他逍遥法外吗？

Episode.12 女王之死
The Queen Is Dead

12-1

流程

用滑杆转开阀门后进入沉船内部，由于有氧气罐，这下游泳时无需担心呼吸问题了。打开内部房门时需要在触摸屏模拟切割

机的操作，按照线条指示划线即可。来到有电子锁的大门前后先进入西侧区域，这里有一只肉块敌人，被它咬中会直接Game Over，注意观察它的移动路线进行回避，狭路相逢时丢出脉冲手雷也可以令其暂时陷入硬直。打开深处的电门后原路游回，先前那扇电子锁大门就能开启了。

流程

捡起地上的“ボイスレコーダー”，沿着惟一的道路前进到达最深处的房间，剧情过后捡起“ノーマンのPDA”，转身开门前触发剧情，接下来就要迎战最终BOSS。武器组合推荐霰弹+麦林+冲锋枪，部件则以提升威力、会心率和装弹量为主。最终战分为三个阶段，最终BOSS的形态有些像系列中经典的暴君，外露的心脏是其弱点。最初它会慢慢向玩家走来，此时可以用麦林等武器攻击心脏，待它的面部裂开、发出白光后会瞬移到玩家身前或背后，立刻换成霰弹枪喷中胸口就能阻止其攻势（对枪法有自信的玩家也可以继续用麦林）。如此反复便可无伤挺过第一阶段。第二阶段BOSS在瞬移后会发生分身，规律有左右同时出现、一前一后出现、同一位置先后出现共3种。虚像是没有攻击力的，只有口吐紫色烟雾的那个才是正体，认准真正的BOSS攻击胸口才能确保自己的安全，胡乱躲避反而容易受伤。持续给BOSS造成伤害后它会咆哮一声，战斗进入第三阶段。BOSS在突进后使用爪击，要把握时机使用紧急回避躲开。瞬移后的分身规律增多，分为正面斜向两个时不容易看出那个是正体，建议往正前方快跑躲避，之后紧急转身可以攻击到背部弱点。连续4次分身时攻击频率很快，BOSS最大的威胁就在这里，来不及举枪的话就尝试使用紧急回避。给与一定的伤害后BOSS就会陷入硬直，背部的弱点会显露出来（平时也有少许机会可以攻击到），此时可以上前追加体术或用麦林猛攻，当然直接一发火箭筒命中背部也能收工，就在气势磅礴的BGM中将它轰杀至渣吧！

剧情

一切证据都已被摩根销毁，不过奥布莱恩却仍未放弃，因为昆特和吉斯传输给总

机的操作，按照线条指示划线即可。来到有电子锁的大门前后先进入西侧区域，这里有一只肉块敌人，被它咬中会直接Game Over，注意观察它的移动路线进行回避，狭路相逢时丢出脉冲手雷也可以令其暂时陷入硬直。打开深处的电门后原路游回，先前那扇电子锁大门就能开启了。

12-1

流程

捡起地上的“ボイスレコーダー”，沿着惟一的道路前进到达最深处的房间，剧情过后捡起“ノーマンのPDA”，转身开门前触发剧情，接下来就要迎战最终BOSS。武器组合推荐霰弹+麦林+冲锋枪，部件则以提升威力、会心率和装弹量为主。最终战分为三个阶段，最终BOSS的形态有些像系列中经典的暴君，外露的心脏是其弱点。最初它会慢慢向玩家走来，此时可以用麦林等武器攻击心脏，待它的面部裂开、发出白光后会瞬移到玩家身前或背后，立刻换成霰弹枪喷中胸口就能阻止其攻势（对枪法有自信的玩家也可以继续用麦林）。如此反复便可无伤挺过第一阶段。第二阶段BOSS在瞬移后会发生分身，规律有左右同时出现、一前一后出现、同一位置先后出现共3种。虚像是没有攻击力的，只有口吐紫色烟雾的那个才是正体，认准真正的BOSS攻击胸口才能确保自己的安全，胡乱躲避反而容易受伤。持续给BOSS造成伤害后它会咆哮一声，战斗进入第三阶段。BOSS在突进后使用爪击，要把握时机使用紧急回避躲开。瞬移后的分身规律增多，分为正面斜向两个时不容易看出那个是正体，建议往正前方快跑躲避，之后紧急转身可以攻击到背部弱点。连续4次分身时攻击频率很快，BOSS最大的威胁就在这里，来不及举枪的话就尝试使用紧急回避。给与一定的伤害后BOSS就会陷入硬直，背部的弱点会显露出来（平时也有少许机会可以攻击到），此时可以上前追加体术或用麦林猛攻，当然直接一发火箭筒命中背部也能收工，就在气势磅礴的BGM中将它轰杀至渣吧！

剧情

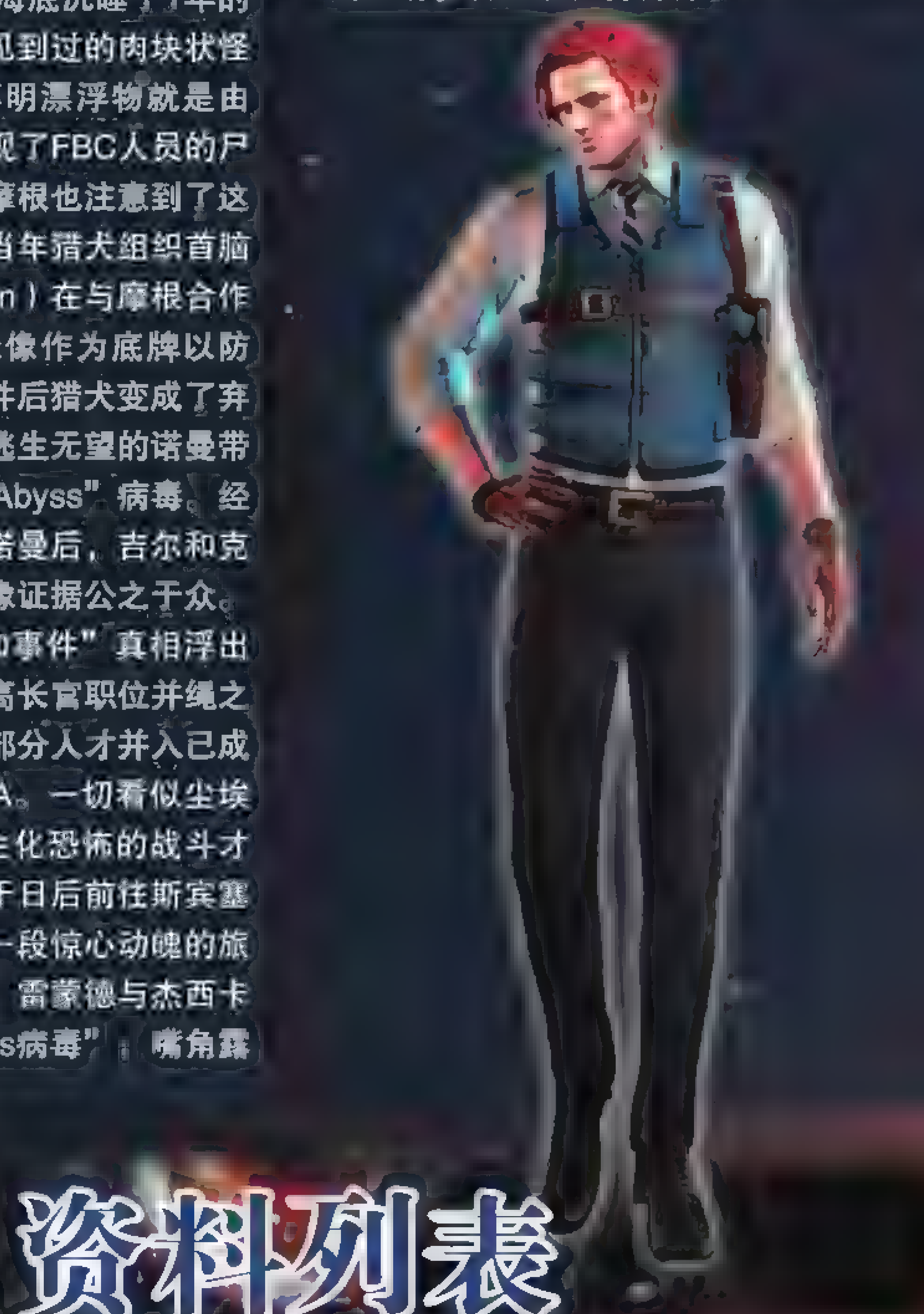
一切证据都已被摩根销毁，不过奥布莱恩却仍未放弃，因为昆特和吉斯传输给总

部的资料，成为了逆转的王牌。当年猎犬用于运送病毒的运输船并非只有两艘，第三艘游轮“女王·戴朵号（Queen Dido）”正静静地沉睡在特拉格里加残骸的海底深处。然而还没等证据入手，摩根就已经主动出击，率领FBC部队控制了BSAA的总部，并将奥布莱恩以“涉嫌与猎犬组织勾结”的名义逮捕，最后的希望就寄托在克里斯和吉尔两人身上。

克里斯和吉尔潜入在海底沉睡了1年的戴朵号，这里有许多之前见到过的肉块状怪物，之前地中海沿岸的不明漂浮物就是由此而来。在沉船中两人发现了FBC人员的尸体，而且没死多久，看来摩根也注意到了这里隐藏着的证据——原来当年猎犬组织首脑杰克·诺曼（Jack Norman）在与摩根合作时对他并不信任，偷偷录像作为底牌以防不测。不料特拉格里加事件后猎犬变成了弃石，戴朵号也沉入海底，逃生无望的诺曼带着怨恨对自己注射了“T-Abyss”病毒。经过苦战、成功击倒变异的诺曼后，吉尔和克里斯第一时间将找到的录像证据公之于众。尘封了1年的“特拉格里加事件”真相浮出水面，摩根被解除FBC最高长官职位并绳之以法。FBC组织解散，大部分人才并入已成为联合国直属机构的BSAA。一切看似尘埃落定，但实际上BSAA与生化恐怖的战斗才刚刚开始。克里斯与吉尔于日后前往斯宾塞别墅进行调查，展开了另一段惊心动魄的旅程。而在某咖啡店的一角，雷蒙德与杰西卡望着桌上猩红的“T-Abyss病毒”，嘴角露出了一丝浅浅的笑容……

多周目继承

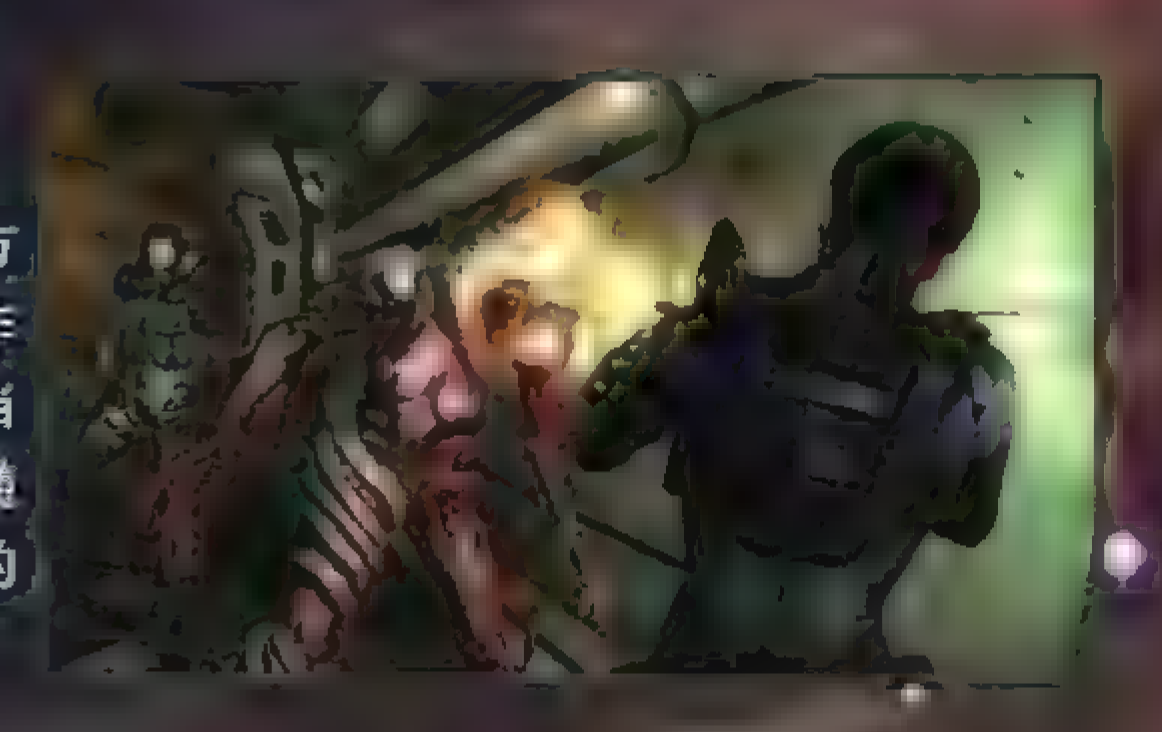
职员表播放结束后游戏自动存档，新开游戏会变成“NEW GAME+”，作战模式追加HELL难度，进行二周目游戏时也可以重新选择难度。多周目时能继承的内容有：已获得的枪械、部件、子弹扩容包和消耗型道具。完成特定条件才能解锁的奖励请参看实绩任务部分。



资料列表

实绩任务

以下是作战模式中实绩类任务的达成方法和相关奖励，获得的枪械和部件限定在作战模式下使用，不能带到突袭模式。另外当玩家的3DS发生邂逅通信时，有机会得到随机的救援物资，包括弹药、回复剂甚至新的枪械。



任务名称	完成方式	开启方式	任务报酬
序章	完成作战模式Episode1－3	初期	突袭模式Stage1－7开放
第二章	完成作战模式Episode4－6	序章完成后	突袭模式Stage8－12开放
第三章	完成作战模式Episode7－9	第二章完成后	突袭模式Stage13－17开放
终章	完成作战模式Episode10－12	第三章完成后	突袭模式Stage18－20、Extra Stage开放，作战模式追加HELL难度
CASUALクリア	CASUAL难度以上通关	初期	部件チャージショットⅢ
NORMALクリア	NORMAL难度以上通关	初期	霰弹枪ハイドラ
HELLクリア	HELL难度以上通关	HELL难度追加后	无限ロケットランチャー
孤高の挑战者	CASUAL难度以上全程不使用回复药剂通关（禁止使用无限火箭筒）	初期	部件オートローダー
シークレットサイン1	累计扫描到1个隐藏的手印	初期	回复剂グリーンハーフ
シークレットサイン15	累计扫描到15个隐藏的手印	シークレットサイン1完成后	狙击枪PSG1
シークレットサイン30	累计扫描到30个隐藏的手印	シークレットサイン15完成后	手枪G18
达人	成功使出紧急回避20次以上	初期	部件バインドⅠ
怒りの鉄拳	使出最大蓄力的体术10次以上	初期	部件ロングマガジンⅡ
研究员	扫描全部种类的敌人	初期	部件エッジランナーⅡ
BOWハンタ	累计击倒150名敌人	初期	手枪PC356

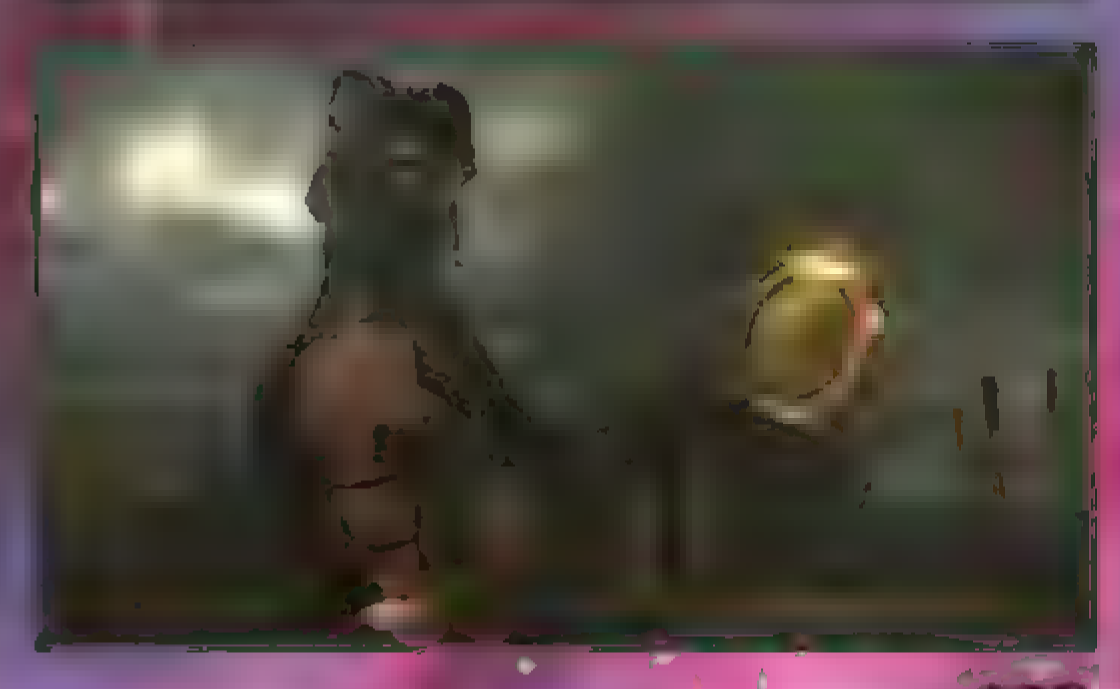
隐藏手印

游戏中共有30个隐藏的手印，用创世纪才能看到，不过右下角的指示灯并不会亮起。下面列出所有隐藏手印的相关章节和位置，请读者结合前文攻略中的地图进行搜索。

编号	章节	位置
01	1-2	西侧海岸北，印有FBC字样的箱子上
02	1-3	船员居住区，餐厅的自动售货机上
03	1-3	船员居住区，储藏室前狭长通道的墙角下
04	1-3	船员居住区，瑞秋遇害的房间墙上的X光片上
05	2-1	失事飞机的驾驶室操作台
06	2-1	狼群遭遇战后的一块钟乳石上
07	2-2	食堂饭桌的火鸡身上
08	2-2	吉尔所处的卧室厕所墙上
09	2-2	船桥区域正面的玻璃上
10	3-2	泳池区域，控制室净化装置左侧的电门上
11	3-2	圆形大厅2楼，通向紧急通信室大门正面的墙上
12	3-2	圆形大厅1楼，通向赌场大门左手边损坏的陈列框内
13	3-2	散步长廊1楼，咖啡机位置上方的柜门上
14	3-2	散步长廊2楼，BOSS最初被关着的房内铁箱上
15	3-2	船首甲板，从电梯出来后左侧的桌面上
16	4-1	泳池区域的跳台上，需先完成净水操作
17	4-1	赌场区域，电梯南侧的一台角子机上
18	4-1	克里斯假人所在房间的旗帜上
19	5-1	找“セキュリテイトークン”房间墙上投影的右下角
20	5-2	货物电梯停止后，北侧门边的笔记本上
21	6-2	游轮最顶端的电门上
22	7-1	船首甲板最西边的地面上
23	7-2	限时逃脱时，从电梯出来后所在区域西侧房间玻璃上
24	8-3	防疫区画，灭菌通道前的衣柜上
25	8-3	防疫区画，灭菌通道后的水槽上
26	8-3	防疫区画，下电梯后狭长通道北侧金属门上
27	9-2	研究设施，上层北侧房间电脑上方的墙上
28	11-1	BOSS战时我方身后的圆柱上
29	12-1	尸体陈列房间墙壁的血迹上
30	12-1	最终BOSS战时诺曼身处的高台下方

玩后感

本作的整体风格沿袭自《生化5》的追加章节“迷失噩梦”，恐怖感的渲染方面有质的飞跃，这不单是得益于3DS的独特机能，也是厂商用心制作的结果。游戏有很多向系列老作品致敬的地方，比如持枪的断手、挂在墙上的霰弹枪、异次元武器箱等，相信老玩家都会心领神会。故事的叙述方式比较新颖，通过穿插回忆、多角度描述等方式进行，令本质上略显老套的剧情以精彩绝伦的方式呈现。不过游戏中的解谜仍然比较薄弱，电路板谜题翻来覆去地使用，后期干脆简化成指纹锁开门了，令人略感不满。BOSS战比较单调也是一个问题。支持联机的“突袭模式”并不像以往的“佣兵模式”那样强调挑战高分，而是注重角色育成与武器收集等要素，上手门槛较低，但耐玩度方面就见仁见智了。



本作是由tri-Ace和Konami联合制作的一款原创迷宫RPG，困在迷宫中的少女到底是谁？高塔一般的迷宫究竟为何物？玩家要做的就是跟谜之少女一起探索那未知的世界。

系统详解

操作简介

键位	作用
滑杆	移动
方向键	移动地图或选择道具（非战斗）/选择蓄力攻击或配合Y键选择敌人（战斗）
A	确定/开始战斗
B	俯视，长按为加快对话速度
X	仰视
Y	迷宫中开门、开启隐藏区域、调查石板、在记忆点保存记录等（非战斗）/按住Y键再按方向键的左右为选择要攻击的敌人（战斗）
L	往左移动视角
R	往右移动视角
SELECT/START	开启菜单

阶层与层

在游戏中，玩家要挑战的是一个巨大的迷宫，体验为了帮助少女离开迷宫而不停往上爬的过程。每往上爬数层后，迷宫里的风景和出现的敌人都会发生明显变化，于是我们将不同风景的数层迷宫以“阶层”来命名，目的自然是为了与“层”进行区分。

记录

游戏中，每一个阶层都有一个记录点，在记录点里可全回复队伍状态和少女的HP，站在记录点位置按Y键进行存档。除了能在记录点保存记录外，每当切换画面时（乘坐电梯或上下楼层后），上屏右下角会出现“A”字符号，按下A键即可保存中断记录。

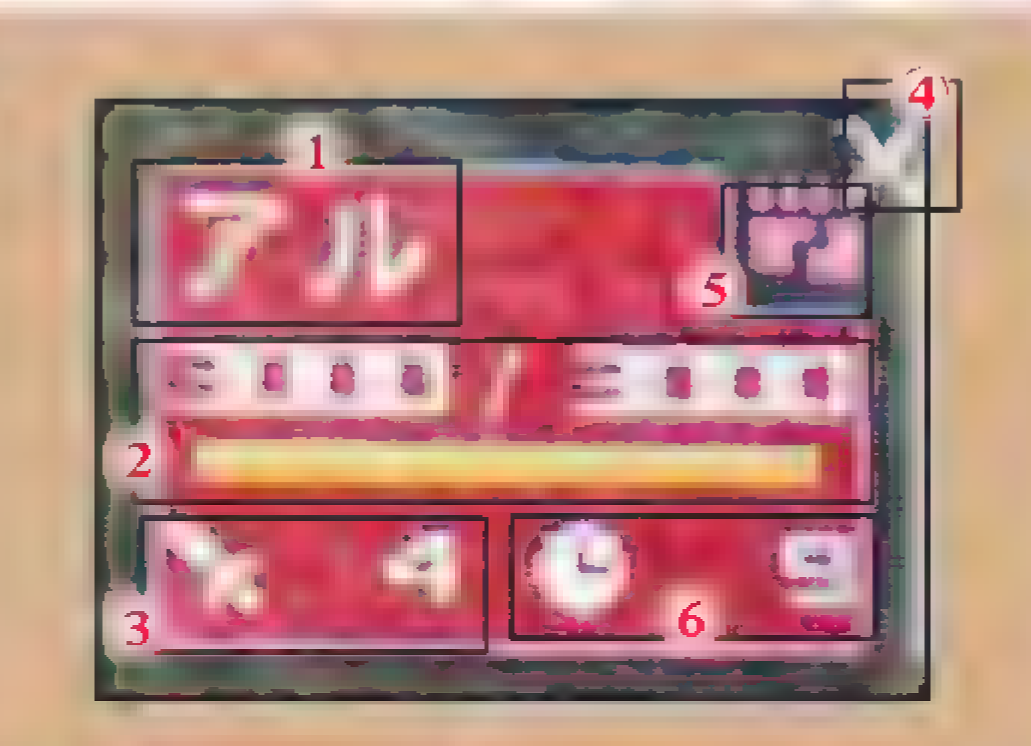
游戏界面解说

1.少女的HP槽，以百分比表示，变为0后GAME OVER。
2.当前的魔法蓄积值和最大魔法蓄积值，轮到少女行动会释放出去攻击敌人。
3.队伍成员信息栏。
4.下屏显示的信息，从左到右分别为道具、战斗、对话、地图。

地图界面解说

1.切换地图表示方法。
2.显示全体地图。
3.切换地图层数，“+”为上层，“-”为下层。
4.放大/缩小地图。
5.现在的阶层。
6.现在的层数。
7.隐藏道路的发现率，发现率为100%时地图就会完整地显示出来。

队伍成员信息栏解说



1.成员名称。
2.成员HP。
3.最大蓄力攻击数值。
4.魔法蓄积属性。
5.属性。
6.现在的行动等待值。

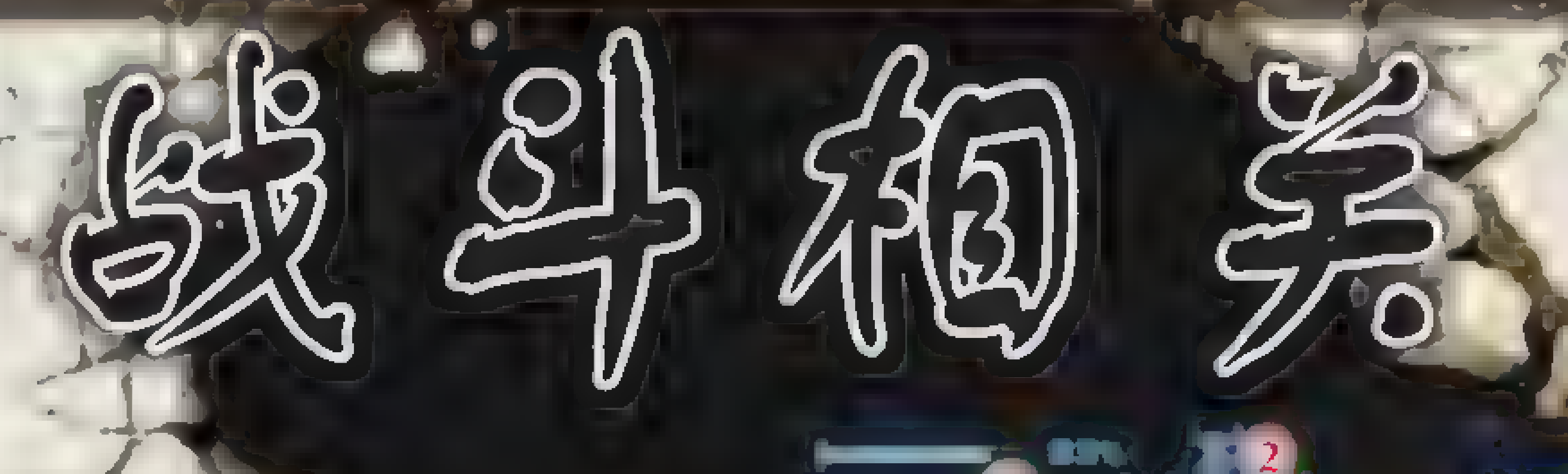
石板

和记录点一样，每个阶层都至少有一个以上的石板。调查石板后可以更改队伍成员的属性和魔法蓄积属性，并且可以利用获得的经验值来增加队伍成员的最大HP和最大蓄力攻击段数，每增加50点HP最大值消耗10点经验值，增加一段最大蓄力攻击数消耗500点经验值。

道具

在游戏中，道具散落在迷宫各处，少女接近道具后就能获得，除此之外部分敌人也会掉落特定的道具。除了道具外，地图上还有可以回复全员以及少女1/4血量的回复点，在地图上以蓝点表示，接触后立即消失，打倒部分敌人也会出现回复点。本作的道具数量不多，下面列出所有道具的作用。

图标	名称	作用
	变换属性	战斗或非战斗时都可以使用，使用后马上变换属性，按照石头、布、剪刀的顺序依次变换。
	变换魔法蓄积属性	战斗或非战斗时都可以使用，使用后马上改变魔法蓄积的方式。
	跳过行动	战斗时使用，跳过自己的当前行动顺序，让后面的单位行动，之后再轮到自己行动。
	HP吸收	有HP放出的时候即可使用，指定任意成员吸收已放出的全部属性的HP，可对已死亡的角色使用。
	行动顺序-3	战斗或非战斗时都可以使用，指定角色行动顺序数字-3。
	成长还原	非战斗中使用，将使用过的经验值全部返还，玩家可以在石板处重新分配经验值。
	变化印记	给少女变换服装、发型等。
	钥匙	在迷宫中有被封印的门，需要找到对应颜色的钥匙才能解除封印，钥匙散落在迷宫中。

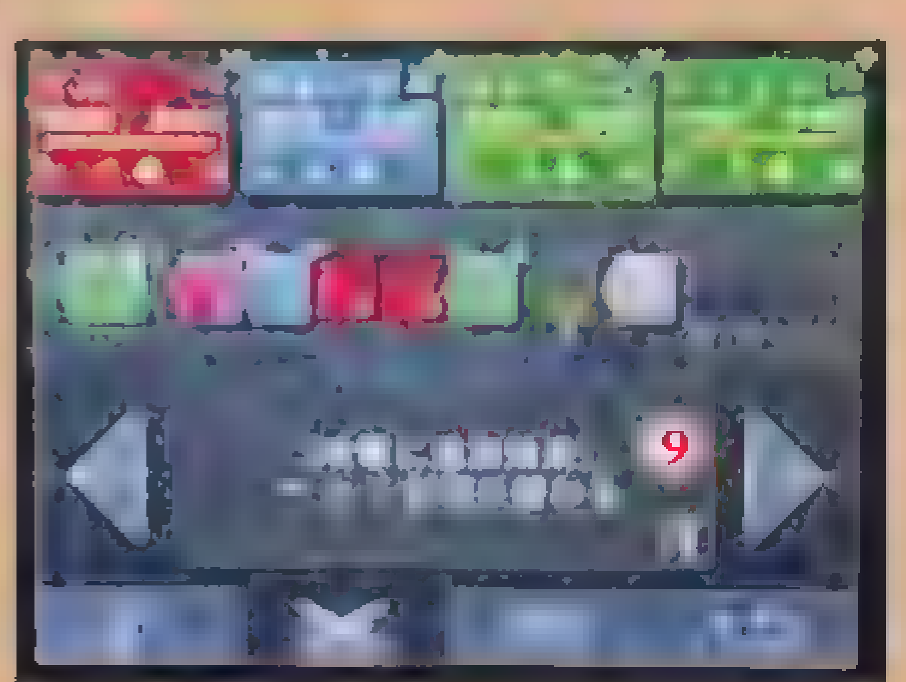


战斗界面解说

1.少女的HP槽，百分比数值越高，释放魔法蓄积值时的威力越大。
2.敌人的HP槽。
3.切换攻击对象。
4.敌人信息栏。
5.放出HP的数值和属性。
6.行动顺序。
7.现在的经验值。

敌人信息栏解说

1.名称和属性。
2.当前HP。
3.被攻击后所剩的HP。
4.HP最大值。
5.最大蓄力攻击段数。
6.攻击后增加的行动等待值，每增加一段蓄力攻击，就会增加对应数量的行动等待值。
7.现在的行动等待值。
8.防御率，按百分比减轻伤害，不过少女的攻击不受防御率的影响。
9.敌人的特殊能力，点击感叹号可查看详细内容。



属性

本作战斗的核心内容，玩家和敌人的属性分为剪刀、石头、布三种属性，这三种属性的克制关系相信就不用再多说了。属性克制对方，攻击时造成的伤害翻倍，反之则伤害减半，受到攻击时也是如此。一般来说只要针对敌人的弱点属性进行攻击就好，实际上却不能这么做，原因就在于接下来、要说的HP的放出和吸收。

HP的放出和吸收

当敌我受到克制属性的攻击后，受到的伤害就会变成对应属性的数字出现在右侧，当下一个该属性的单位行动时，就会吸收这些数字给自己加血，因此在实际战斗中，需要保证下一个该属性的行动单位不是当前攻击的弱点属性目标才行，除非你能保证将其杀死，不然你打它再多的血最终都会被其吸收回去。游戏中还有全属性吸收的敌人，玩家也可以使用道具“HP吸收”来吸收放出的全属性HP给指定角色回血。

魔法蓄积属性

在第二阶层开启这个能力。队伍成员属性的右上角出现“+”和“×”两种符号，分别代表不同的魔法蓄积方式。拥有“+”的成员在攻击时，会将伤害的一半转化为蓄积的数值，造成的伤害越高，蓄积的数值自然越多；拥有“×”的成员在攻击时会以一定的倍率乘以已有的魔法蓄积值，造成的伤害越高，乘以的倍率越高。也就是说，想要累积更多的魔法蓄积值，首先必须让拥有“+”的成员快速累积基础数值，之后再用拥有“×”的成员来成倍增加，要对行动顺序有一定的把握，有时候为了提高蓄积值，即便放出的HP会被敌人吸收也要用多段蓄力攻击打敌人的弱点以提高魔法蓄积值提升的倍率。当轮到少女行动时，会将蓄积的数值变成伤害来重创敌人，实际造成的伤害为当前魔法蓄积值×少女HP的百分比。魔法蓄积的最大值会随着打倒敌人的数量而不断增加。

行动顺序

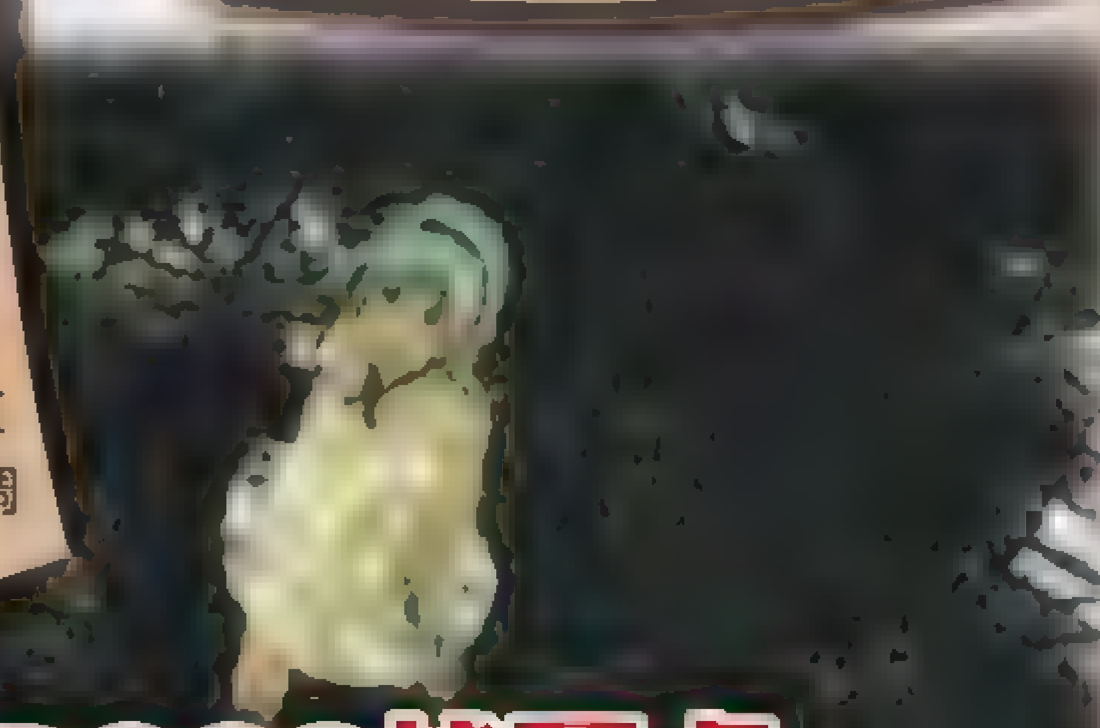
战斗时，每个行动单位右下角都有一个数字，数字越大表示行动越靠后，数字为0时即可行动。单位进行攻击后就会增加行动数字，我方成员的攻击固定为每段增加10，敌人攻击后增加的行动数字可以在敌人信息栏中看到。由于考虑到弱点攻击和HP的放出和吸收，因此调整行动顺序在战斗中有着至关重要的作用。有时候就算自己的属性被敌人克制，为了调整行动顺序也必须进行多段蓄力攻击。

守护少女的盾

在第四阶层开启这个能力。点击我方成员的信息栏就可以让其成为盾来避免少女受伤。成为盾的成员无法进行攻击行动，并且行动数字也不会减少。当有成员变成盾时，少女的HP槽外侧追加一层防御槽，受到攻击时优先减少防御槽的量，当防御槽小于少女HP时，少女被攻击时依旧会扣血。需要注意的是，由于盾是由我方成员变化而成，因此防御槽受到的伤害受属性加成影响。当防御槽高于少女的血量时，在战斗中，随时间的流逝，少女会回复自己的HP，防御槽低于少女的血量则无此效果。选择成为盾的角色可以在任意时刻随意切换，由于变成盾之后不会减少行动数字，很多时候也可以通过这个方法来调整队伍的攻击顺序。

蓄力攻击

在进行蓄力攻击时可以按方向键的左、右来调整攻击的段数，攻击段数每增加1，行动数字就会增加10，相对地攻击力也会大幅提升。一开始，所有成员最高只能进行2段攻击，可以用获得的经验值来增加蓄力攻击的段数，每提升一段需要消耗500点经验值。为了方便调整行动顺序，建议尽快将所有成员的蓄力攻击数增加到3。



迷宫探索指南+BOSS战要点

开始新游戏后映入玩家眼帘的是FC般的画面，玩家需要在马赛克迷宫里行进寻找同伴，一些基础的系统和战斗教学会在这里出现。这里的敌人实力都很弱，不断深入迷宫后会听到女性的求救声，顺着声音的方向一直前进就能到达马赛克迷宫的终点，接下来才是正式的迷宫之旅。

第一阶层

敌人的强度比起之前的马赛克迷宫有明显的提升，不过大部分敌人还是可以通过属性克制，用2段蓄力攻击直接秒掉，可以在第2层打打怪赚经验，用获得的经验值提升一下队伍成员的血量。后几层迷宫里散落有不少道具，尽量全部回收掉，敌人也尽量一个都不要放过，多捞点经验值为下一阶层做准备。

第二阶层

这一阶层有一些新敌人出现，其中“ヒ-ルキ-パ-”打倒后会出现回复点，遇到这种敌人建议一定要消灭掉，就算HP损耗不多也可以将回复点留着以后使用；类似蜘蛛的敌人在受到克制属性攻击时会变成被攻击的属性，由于被克制属性攻击后会变换属性，因此不用担心放出的HP会被其吸收掉，可以放心地用克制属性猛攻，是赚取经验和回血的好机会，并且这个敌人会掉落变换属性的道具，非常超值，碰到了一定不要放过。部分敌人打倒后会在地上出现黑影，切换画面后会自动复活。在第5层有绿色钥匙的房间，少女解除攻击魔法的封印，之后便可以为少女蓄积魔法来对敌人造成高伤害，获得能力后记得利用石板更改魔力蓄积方式。继续前进会遇到有裂痕的墙壁，对着这种墙壁按Y键可以开启隐藏通路，之后的迷宫中会有很多类似的墙壁出现，在迷宫里行进时要仔细观察。

BOSS战 はぐれタマハシラ

这个BOSS为剪刀属性，旁边还有石头和布属性的小怪各两只，另外这个BOSS的特殊能力是吸收已放出的全部属性的HP，因此优先要解决的自然是4只小怪，4只小怪中，优先干掉两只布属性的，这样一来BOSS攻击我方布属性队员放出的HP就不会被小怪吸收，只要保证这名队员和BOSS每次都能交替行动，那么这个被BOSS属性克制队员就会非常安全。

第三阶层

敌人的强度提升不算高，需要注意新敌人“ファントムナイト”的攻击会强制变换我方队员的魔法蓄积方式，战斗结束后一定要记得使用道具或直接到石板处变回来，尽量保持“+”和“×”各两人。高层还有拿镰刀的进化版敌人“ソウルナイト”，不但血量高达3000，还有50%的防御力，是目前来说比较难缠的敌人，可以考虑绕道而行。本阶层除了可见的敌人外，在一些空旷的地方还藏着第二阶层BOSS战的大型敌人，建议将成员的HP提升到2200左右之后就开始升级蓄力攻击数，这样对付皮糙肉厚的敌人时会比较轻松，而且蓄力攻击段数越高，获得的魔法蓄积加成也越多。第三阶层虽然没有BOSS战，但第六层最后的房间里要同时面对两只大型敌人，建议先让少女蓄积3000左右的魔法值再开战，可以很快干掉其中一只，这样一来战斗就基本没难度了。

第四阶层

这一阶层会遇到控制岩浆流向的机关，“ラヴァワーム”和“ラヴァゴーレム”在岩浆附近能力会大幅提升，尽量不要在岩浆附近与其作战。“ラヴァゴーレム”的特殊能力是被它攻击的人会增加12的行动数字，很容易破坏我们已经排列好的顺序，争取第一时间干掉。新敌人“トリコロールクラブ”是第二阶层蜘蛛敌人的强化版，不过也就是血防高了点，依旧是送经验和道具的货。在有红色钥匙的房间，少女学会守护魔法，之后便可以将我方队员变成盾来守护少女，避免她受到伤害，要知道如果少女死了游戏也就GAME OVER了。

高层会遇到攻击力非常高的敌人“ヘヴィアーマー”，不过它每段攻击增加的行动数字高达21，一场战斗中也动不了几次，和其他敌人同时在场时可优先对付其他敌人，快速蓄积魔法，让少女一击秒掉它即可；另一种敌人“ビーズビートル”成串出现，其特点是攻击力随串连数的比例增加，攻击产生的行动数字按串连数的比例减少，对付这种敌人时要优先攻击串连中央位置的单位，之后串连的敌人就会断裂成两批敌人，不过由于串连数减少了，敌人的威胁也就小了很多。另外需要注意的是，这一层有很多机关需要从上层的空穴跳到下层才能开启，要随时查看地图上下层的位置以免出错。

BOSS战 イエンロン

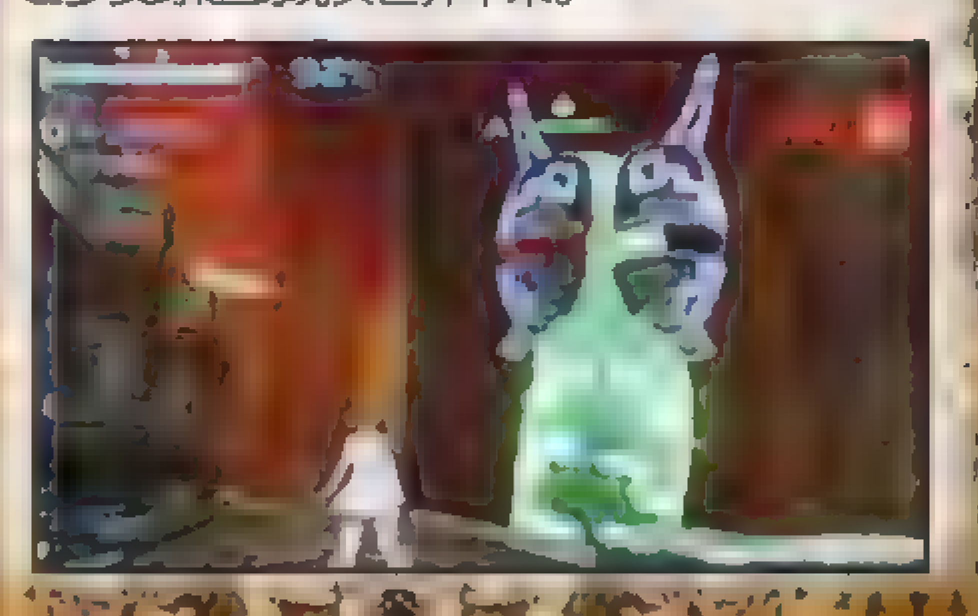
在第六层遭遇BOSS，一开始它身处岩浆里，受到攻击后自动回复体力，此时需要用盾保护好少女并赶紧撤离岩浆地带，沿途有不少回复点，基本不用担心护盾的血不够用。开启控制岩浆的机关后先利用电梯切换场景保存记录，然后到地图上标有“×”的位置开始正式的战斗，这只龙的HP高达28800，不过没有其他杂兵的干扰，对付起来并不算难。BOSS的属性为石头，因此队伍成员的属性建议为石头和布各两名，虽然用布属性当盾可以减免很高的伤害，不过无法回血是硬伤，因此还是建议用石头属性的成员来当盾，把握好行动顺序吸收掉BOSS放出的HP即可，这场战斗除了耗时外，基本没有难度。

第七阶层

上一阶层已经有少量出现的敌人“ガ–デンキ–パ–”开始在这一阶层里多了起来，这种敌人的特殊能力是攻击时增加被攻击对象的行动顺序，增加的数字为蓄力段数×3，在计算行动顺序时一定记得把可能多出来的行动数字考虑进去。高层追加新敌人“ワイバ–ン”，其特殊能力是少女受到伤害时，魔法蓄积值减半，一定要换好盾保护少女，否则一次减掉几千的蓄积值很令人心痛。这一阶层虽然有很多电梯，但实际上基本是一路向前走，除了路比较绕以外没什么难点，敌人的能力也不算很高，有精力的话建议把敌人全部清理干净，可以获得不少经验值。

第八阶层

出现的敌人和风景都和上一阶层区别不大，蓄力攻击段数升级到7左右对付那些防高血多的敌人会相对比较轻松。需要注意的是这一阶层会出现“タワ–ガ–ディアン”，这种敌人和第五阶层的“シマバシラ”一样喜欢搞突然袭击，而且攻击力非常高，少女在没有盾保护的情况下能被一击打掉接近半血，建议在行动中随时给少女套上盾，避免被突袭。本关的BOSS在第一层，不过需要先前往第七层，从左侧的电梯下到第六层拿钥匙，然后返回第五层开门后通过洞穴来到第一层与BOSS战斗。胜利后坐电梯到小黑屋学会时空穿越魔法，今后在时空裂缝处按Y键后可以使用3DS自带的AR卡片让少女穿越到现实世界中来。



BOSS战　ギガントデ-モン

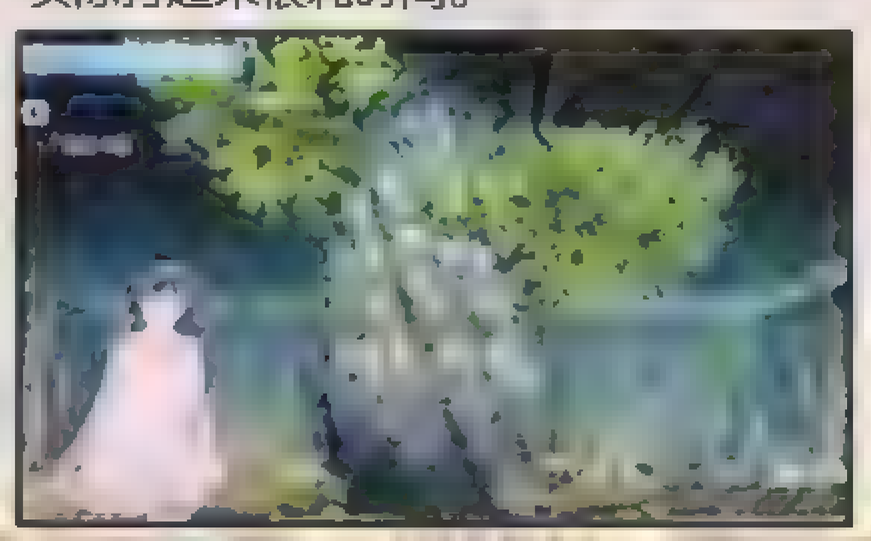
这个敌人的属性为石头，特殊能力是每当它受到一定程度的攻击时，身上的手就会解除封印，攻击力则随着手的数量变多而增加。此战成员配置可以三布一石头，也可以两布两石头。三布一石头重视攻击，不过充当盾的石头属性队员不能轻易使用高段位蓄力攻击，一定要保证每次BOSS行动后自己也有机会动，否则就要及时用道具将HP补满，不然少女的HP减少后会很大程度影响战斗的速度。BOSS六只手全部出现后可以考虑让一名布属性成员来协助防御，减轻盾的压力。两布两石头就是比较稳妥的打法，来不及回血就及时换盾，不过由于布属性成员少了一名，很容易被BOSS插在我方布和石头属性成员的中间，因此一定要算好行动顺序，当然也可以使用道具“行动顺序–3”来调整行动顺序。

第九阶层

这一阶层的面积非常大。第二层深处有左、中、右三条通道，这三块区域里分别隐藏着三把金钥匙，需要全部找到后解除二层中央房间的封印。这一阶层的敌人基本都进化到了最终形态，难打不说经验值还偏少。其中，从中央通道进入的区域敌人强度最高，还有很多隐藏起来的“コウテイタマバシラ”，要随时保持少女都有盾的状态，中央通道最后的钥匙处藏有两只“コウテイタマバシラ”，不想恋战的话可以设置好盾后快速撤离。

第十阶层

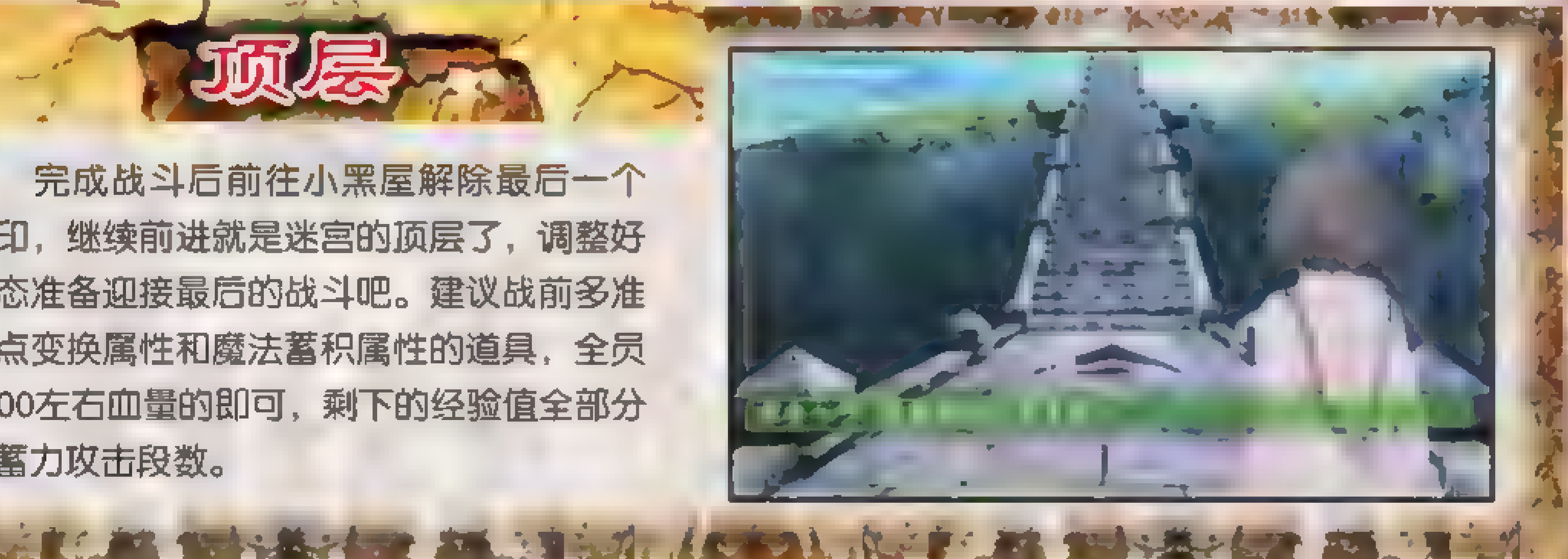
虽然是迷宫的最后一个阶层，不过敌人的强度还不如第九阶层。穿过几个由树根形成的门后遭遇本阶层的BOSS，不过每当BOSS受到伤害时都会自动回复，现阶段是无法打倒它的。从另一侧的电梯下楼，在一层可以获得红色钥匙，进入红色封印的门里会发现BOSS的根部，然后一边爬楼一边干掉每层楼里的数个根部就能削弱顶层BOSS的回复能力。这一阶层由许多小房间构成，虽然单个房间构造简单，但实际上每一层的区域很大，而且树根的数量比较多，实际打起来很耗时间。



BOSS战　イノナカカエル

需要将低层的根部破坏后才能对其造成实质性的伤害，根部和BOSS本体都为剪刀属性，根部只有7200的HP，玩家的蓄力攻击段位在7左右的话，一轮攻击下来蓄积的魔力值破万不是问题，可以轻松秒掉根部；本体只有66000的HP，不过这个BOSS的特殊能力是敌我每次行动后HP自动回复，只要有单位动过它就会回复，回复量和根部的数量成正比，因此之前在清理根部时尽量多找找，只要将BOSS每次行动的回复量控制在500左右就可以来挑战了，考虑到它的回复能力较强，因此队伍成员属性推荐三石头一剪刀，并且不要做无谓的攻击，如果BOSS的行动顺序插在我方队员中间，就把队员变成盾跳过行动回合，等四名队员可以依次行动后一口气蓄积上万的魔力值给BOSS予以重击，盾自然由属性为剪刀的成员担当，行动顺序在三名石头属性成员之后，目的在于吸掉放出的HP。

顶层



完成战斗后前往小黑屋解除最后一个封印，继续前进就是迷宫的顶层了，调整好状态准备迎接最后的战斗吧。建议战前多准备点变换属性和魔法蓄积属性的道具，全员5000左右血量的即可，剩下的经验值全部分给蓄力攻击段数。

最终BOSS

一开始BOSS身边有三种属性的盾，必须将盾全部破坏后才能对本体造成伤害，盾被破坏后一定时间内会复原，因此要趁这段时间积极攻击本体，本体的特殊能力和前期迷宫中的螃蟹一样，受到强属性攻击后会变成该属性，因此此战我方成员必须每种属性至少有一人才行，由于BOSS会不断变化属性，因此行动顺序在本战来说就相当重要，不但要考虑属性克制，还要考虑“×”和“+”的使用顺序才能蓄积大量的魔法值，因此变换属性和变换魔法蓄积属性的道具会有所消耗，BOSS的血量为99999，攻击力也非常高，不过由于会不断变换属性，因此放出的HP也基本够我们用来回血，行动顺序有差错时就使用HP吸收的道具来救急，这个BOSS整体难度不高，不过血多防厚还有盾，打起来比较耗时，蓄积魔法让少女攻击是主要进攻思路，但要注意保护少女，尽量将她的HP保持在90%以上。

玩后感

以大家熟悉的“剪刀石头布”作为游戏的基础系统，不过在加上行动顺序、HP放出吸收、护盾等系统后让这个原本简单易懂的系统变得非常复杂。战斗方面给人的感觉就是在玩纯数字游戏，如何行动、如何进攻、魔法蓄积值等都需要用到四则运算，本人在进行一些战斗时都不得不拿出计算器来算当前魔法蓄积值乘以某个倍率能不能达到对某个敌人一击必杀的效果，初上手感觉挺有趣，但时间久了脑子就开始乱了。

文 白莱

美编 Juxi

作为PSV上第一款《传说》，而且又是对原NDS版的“重新构筑”，本作一经公布就引起了FANS的关注。NDS版以其优秀的素质，极大程度洗刷了《风雨传说》当时带来的恶劣影响。而本作在PSV平台上又将有怎样的表现呢？

文 白菜
美编 Juxi

作为PSV上第一款《传说》，而且又是对原NDS版的“重新构筑”，本作一经公布就引起了FANS的关注。NDS版以其优秀的素质，极大程度洗刷了《风雨传说》当时带来的恶劣影响。而本作在PSV平台上又将有怎样的表现呢？

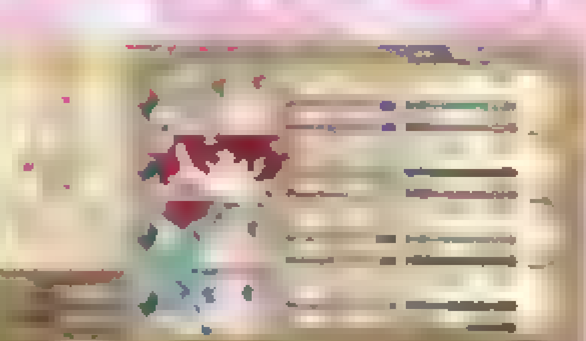
系统详解

基本操作

	大地图	城镇	迷宫
方向键/左摇杆	角色移动；按住×键为走动		
右摇杆	旋转视角	–	
○	进入城镇与迷宫；调查	对话、调查	
△	打开菜单		
□	–	使用ソ-サラ-リング	
L	视角复位	–	
R	切换地图显示		
START	表示全体地图	–	
SELECT	进行杂谈		

战斗中	
方向键	单轴移动
左摇杆	自由移动
右摇杆	发动术技
○	通常攻击
×	方向键+×发动术技
△	打开战斗菜单
□	防御；战斗菜单中切换镜头距离
L	发动OVL；OVL中发动秘奥义；战斗菜单中切换作战
R	切换目标对象；长按表示详细信息
START	暂停；战斗菜单中切换操作角色
SELECT	切换操作模式
触摸屏	使用命令术技

菜单解说



在大地图、城镇与迷宫中，按下△键就能打开游戏菜单。在主菜单界面中可以确认角色的HP、TP以及等级等状态，另外也可以改变参加战斗的角色以及排列顺序。接下来就详细介绍下各个选项的作用。注意在主菜单下直接按SELECT键，可以改变操作角色的操作模式。后文将会详细介绍操作模式的区别。

术技

在移动中可以使用回复术。另外在战斗中，玩家控制的角色只能使用登录在快捷术技槽的术技，因此如果不想在战斗中进菜单来来回回切换的话，最好事先好好设置。不过令人欣喜的是，本作一改惯例，添加右摇杆后一共可以设置8个术技，再加上命令术技的话，基本可以对应大部分情况了。

进入术技菜单后，按△键可以在“术技设定”和“术技使用”两个子菜单中进行切换。设定菜单中按←→键可以切换快捷术技槽，右摇杆四个方向对应多出来的四个术技；使用菜单中可以用□键切换AI控制该角色时是否使用选定技能，以及利用START设定命令术技。设定命令术技后，在战斗中点击角色头像，该角色就会使用设定好的术技。

术技的特征

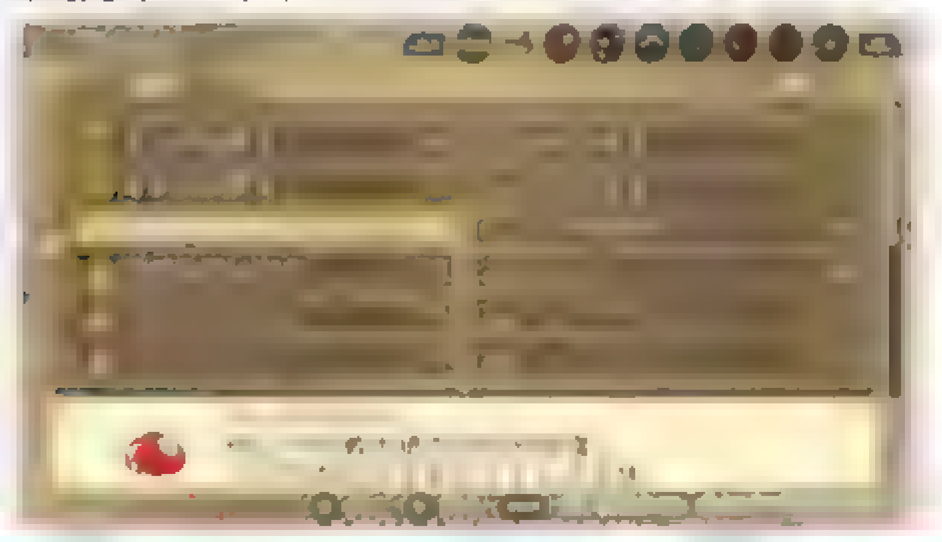
角色可以通过消耗TP使用术技。大致上近距离的战士系角色多修得技，而远距离的法师系角色多修得术。以下将详细介绍两者的特征。

技：技的特点是输入指令后立刻就能使出。技可以按顺序分为特技、秘技、奥义与秘奥义四种，威力与TP消耗都是由低至高。通常攻击之后可以随时取消使出技，造成连续攻击。秘技可以取消特技，奥义可以取消特技或秘技，秘奥义可以取消所有攻击，这个系统被称为“技连携”。在战斗中以技连携对敌人进行攻击的话，可以使敌人一直处于受创状态中无法恢复，换来更长的攻击时间，因此在TP允许的情况下应该积极进行连携。

术：术与技的不同之处在于输入指令后还需要一段咏唱时间，而这段时间中咏唱者如果受到攻击就会被中断咏唱，因此战士系的角色要注意保护咏唱者。另外途中想要自行中断咏唱的话，按下 键就可以了。如果是玩家操纵咏唱者，在咏唱完毕后按住×键能够保持发动前的状态，放开则立即发动。

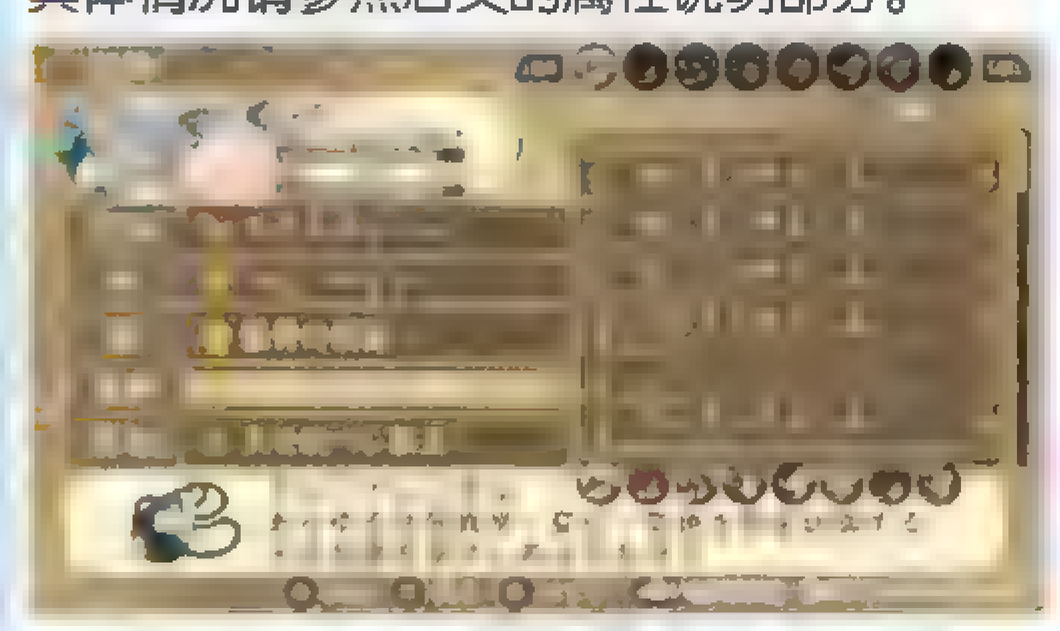
アイテム

在游戏过程中可以获得的道具汇总。道具种类从左到右分为刚刚获得的“新品”、可以使用的“道具”、可以装备的“武器”、“防具·体”、“防具·头”、“装饰”、料理用的“食材”、剧情获得的“贵重品”以及下载相关的“DLC道具”，按下L或R键可以在道具种类中进行切换。除了特定的贵重品以外，同名道具原则上最多只能携带15个。



装备

这里可以改变角色的装备以及称号。将光标对准装备按下SELECT键，还能查看该装备的具体数值。注意有些装备上附有属性，好好利用可以让战斗的难度降低不少，具体情况请参照后文的属性说明部分。



スタイル

在游戏中击倒敌人会获得AP，而AP就可以在这一栏下面学习技能。按△键可以在“技能习得”和“技能设定”界面中切换。

技能设定界面中，将已经习得的技能装备起来，字样变成黄色后才能发挥效用。每装备一个技能就会消耗其COST（コスト）相应的CP值。角色同时装备的技能数不能大于角色当前的CP。

技能习得界面中可以消耗AP习得技能。标识着“C”的技能格代表着增加CP最大值；标识着“！”的技能格代表着需要获得特定的称号才能习得该技能。画面右下角的G奖励则是将一条线上相连的技能全部习得后，就会得到基础能力的加成。技能会随着剧情的进展慢慢增加，不要忘记随时进行检查。

レイブ

与气合槽相关的设定。在这里为气合槽装备上相应的气合技能，气合槽蓄积到相应等级后就能发动技能效果。气合槽的说明将在后文叙述。气合技能需要在G商店里用GRADE进行换取。

战斗设定

作战

在作战菜单中，用△键可以在“基本行动设定”和“优先行动设定”中进行切换。

基本行动设定

在这里可以设定AI控制角色的行动方式。其中战斗中的基本行动比较重要，分为6种类型：

通常战斗	所有行动都比较有平衡性
火力战斗	以高威力的招式为中心进行战斗，会不断进行攻击
手数战斗	以注重连击数的攻击方式进行战斗，会不断进行攻击
防御战斗	时刻注意自身的HP进行战斗，是最不容易陷入战斗不能的作战
支援战斗	以支援同伴的行动为中心进行战斗（例如保护正在咏唱中的同伴）
回复战斗	以回复同伴HP为优先进行战斗

6种作战都各有特色，例如对平时杂兵战时想快速解决战斗、又或是有危险的目标必须尽快解决时，推荐选择“火力战斗”；在迷宫中面对比较难缠的杂兵，而补给方面并不充裕时，可以选择“防御战斗”；物理防御高，需要用术进行攻击的敌人，可以选择“支援战斗”；而对BOSS战时感觉难度太高比较吃力，可以选择“回复战斗”。

优先行动设定

这里可以对角色在处于具体情况下时，采取的不同行动进行优先度设定。最多可以设定10项，越往上的项目越会优先被执行。设定完毕后以START键控制是否开启该优先行动，开启的情况下，只要满足条件，该角色就必定会做出设定好的行动。一开始可以进行的条件设定并不多，需要在G商店里用GRADE进行换取。

队列

设定角色在战斗中与敌人保持的距离，越往右代表离敌人越近。通常的战术是肉盾型角色（例如卢卡）在最前列，拦住敌人的攻击者，或是第一时间击溃敌人的咏唱角色。咏唱系角色放在后排，负责安全回复或术攻击。

料理

料理最大的用处就是给玩家施加增益状态。当取得食谱且拥有必需食材后就能进行料理。每使用一次料理后角色就会进入饱餐状态，直到战斗次数消耗掉或住宿休息前都无法再次制作料理。制作料理的时候可以选择制作者，根据制作者的料理等级不同，料理的成功率也会有区别，成功的料理才能获得效果。根据制作料理的数量，制作者的料理等级也会逐渐提高，成功率也会随之提高。如果制作者的料理等级低于该料理需要等级，那么成功率将会根据等级差适当下降。

在料理快捷栏处设定好料理与制作人的话，战斗结束时按下对应方向键+□，就能够快速完成料理，进行对角色的回复。这个操作适合快速集体回复HP、TP或防止异常状态。

ステータス

角色能力说明

项目	说明
LV	角色现在的等级
AP	现在持有的AP
HP	角色的生命现有值与最大值
TP	使用术技时必须消费的术技值
OVL	现阶段的OVL量。战斗中蓄满时，按下L键可以发动
NEXT	提升至下一等级还需要的经验值。等级越高则需要的经验值越多
物攻	使用武器与技时的攻击力
物防	对于敌武器攻击的防御力
术攻	使用术时的攻击力
术防	对于敌术攻击的防御力
幸运	影响命中率、道具掉落率与盗窃成功率
经验值	现在获得的总经验值
料理LV	现在的料理等级
属性	攻击时附加的属性
耐性	对于敌属性攻击的耐性
状态耐性	对于敌异常状态攻击的耐性

羁绊

通过杂谈中的选项以及战斗中为同伴进行回复等行为，可以增加同伴之间的羁绊。羁绊提升以后，会增加相关角色间的对话事件。这个设定虽然没有特别实际的用处，但关系到奖杯的获得，因此奖杯控们也不要忽视。

ライブラリ

这里可以进行“怪物图鉴（モンスター图鉴）”、“履历（あらすじ）”、“战斗指南（バトルブック）”和“综合记录（レコード）”的确认。

システム

在这里可以进行“存档（セーブ）”、“读档（ロード）”和“设定（コンフィグ）”。

记忆阵

除了大地图上可以随时存档以外，要保存游戏只有找到迷宫或城镇中的记忆阵。记忆阵分两种，蓝色的记忆阵只有存档功能，通常在城镇之中；而绿色的记忆阵则附带HP与TP的全回复，通常都在迷宫的入口处或重要剧情点之前（例如BOSS战前），因此看到绿色记忆阵，可以将其视为马上要开始BOSS战的警告。

战斗相关

“《传说》系列”最引人注目的便是战斗系统。下面将详细解说本作战斗方面的注意事项。

遇敌与战斗任务

本作的遇敌方式为RPG玩家们又爱又恨的踩地雷。另外在战斗开始时，画面上偶尔会出现一些要求满足特殊条件的战斗任务，如果在战斗中满足该条件后获得胜利，将会得到特殊的报酬，例如HP回复70%、获得AP×2之类的。

战斗操作模式

战斗中有三种操作模式可供选择。游戏默认玩家操作菜单中排第一位的角色。战斗中可以按SELECT键随时切换操作模式，也可以在平时的主菜单下按SELECT键切换。

手动（マニュアル）

行动不受限制，角色可以按照操作随心所欲地行动。但是攻击与防御方面都没有辅助，需要玩家高水准的确切操作。

半自动（セミオート）

初期模式，操作的角色会自动调整攻击时与敌人的间距，适合初学者上手。

自动（オート）

角色操作全部交由AI完成，按照事先设定好的战术来行动。因为角色无法进行细微的行动，在面对BOSS级强敌时会陷入苦战，因此只推荐给不擅长动作游戏的玩家。

自由移动

推动左摇杆就能进行自由移动。利用这个操作可以简单地移动到目标身后进行夹击，又或是吸引敌人让我方咏唱的术能够轻易命中敌人。总之是个实用价值很高的操作。

攻击行动

通常攻击配合滑杆方向能够做出不同效果的攻击，可以根据战场的情况有效活用。

通常攻击指令	说明
○	速度最快的通常攻击，特点是攻击后硬直小，非常好用
方向键↑+○	上挑斩攻击，可以造成敌人短暂浮空，适合用来追加连技
方向键↓+○	下段攻击，能够打到低身位的敌人
左摇杆+○	自由移动攻击，能够将目标自动切换为当前攻击的敌人
跳跃中○	跳攻击，能够攻击到空中的敌人

防御行动

战斗中按住□键就能进行防御。防御能够减轻来自敌人的伤害，而且利用以下介绍的防御行动，能够让立回变得更加丰富。

防御行动指令	说明
□	防御，可以大幅减轻物理攻击的伤害，对术攻击也有一定的效果
□+方向键↓	术防御，可以大幅减轻术攻击的伤害，对物理攻击也有一定的效果
□+方向键←	疾退，不改变朝向而快速进行后退回避的行动，能够迅速拉开与敌人之间的距离
□+方向键→	冲刺，能够快速拉近与敌人之间的距离
遭到吹飞时□	受身，被吹飞中按下□键能在空中恢复体势，不会倒地
特定时机按□	防御反击，在敌人攻击即将命中的瞬间按□防御，能够对敌人造成硬直，制造出反击的机会

气合槽

战斗中左上角可以看到队伍的气合槽。不断攻击敌人就能够提升气合槽，反之遭到敌人的攻击或随着时间经过，气合槽就会缓缓下降。气合槽分为1～4等级，战斗中气合量增加到相应等级后，就会触发当前设置该等级下的气合技能。气合槽会保留到下一场战斗中，且影响秘奥义的威力。何时使用、如何使用都需要一番考虑。

OVL

在战斗中攻击敌人或是遭到攻击，都会增加角色的OVL槽。当角色的OVL槽满时，按下L键就能进入OVL状态。该状态下角色会解除并免疫除石化以外所有的异常状态与减益状态，基本能力得到提升，不会产生受创硬直，术的咏唱速度加快，气合槽更加容易提升。另外在OVL状态下，再次按下L键命中敌人，还能使出威力极大的秘奥义。虽然秘奥义发动后不止OVL槽，就连气合槽也会被清空，但秘奥义的威力取决于气合槽的现有量，因此比较推荐在OVL状态下狂攻提升气合槽，最后一刻再释放秘奥义，让伤害能够最大化。注意OVL状态下受到攻击会加快OVL的消耗速度。

属性

某些术技与装备品上都会附加属性。附带某种属性的攻击对上该属性耐性弱的敌人，将会造成比通常情况下更高的伤害，数值将以红色显示出来。反之如果对上属性耐性强的敌人，威力则会下降，伤害数值变为淡黑色。游戏中的属性共有7种，分别是火、地、风、水、雷、光与暗。耐性方面，按耐性由高到低的顺序排列下来，◎＞○＞△＞×。

异常状态

某些攻击会对遭到攻击的对象附加上异常状态。不算战斗不能状态的话，游戏中的异常状态共有5种。这些异常状态在战斗结束后都会自动解除，其中石化状态不会随着战斗中时间流逝而消失，必须要用特定的道具或术来解除。战斗中陷入异常后，角色的头像上会出现对应的图标。

异常状态种类	效果
毒	随着时间经过，HP缓缓减少
衰弱	随着时间经过，TP缓缓减少
恐怖	无法连续进行通常攻击，无法使用术技
麻痹	高几率强制中断攻击，容易遭到气绝
石化	变为石头，无法进行任何行动

愤怒状态

不断攻击敌人，会致使敌人陷入愤怒状态，此时敌人会全身闪着红色的光芒发出攻击。该状态下的敌人受到攻击也不会产生硬直，想要阻止这种状态，需要利用“防御反击”。在敌人攻击的瞬间按下□键，成功的话就会对敌人进行反击，打破防御状态，还能立刻开始进行技连携。虽然难度有些高，但还请务必掌握，因为敌人经常在玩家进行技连携的途中进入愤怒状态，不熟悉这个操作会被反击得很惨。

气绝状态

出招中被对方用连续强攻击中断，就会几率陷入气绝状态。这是敌我双方都会发生的状态。该状态下角色头上会闪金星，无法进行任何移动，不过短时间后就会恢复。当我方操纵角色陷入气绝状态时，快速转动左摇杆有助于加快恢复的速度。

通关继承

游戏一周目后，会给出一个存档的机会。当读取这个存档之后会出现选项。选择はい的话就能以通关时残留的GRADE来购买二周目特典，比如继承等级能力值、获得AP两倍之类的。选择“モンスター图鉴全解放”和“スキットプレイヤー全解放”的话（每个1000点），还能直接获得两个奖杯。选择いいえ的话，游戏会从最终迷宫的最后一个记忆阵重新开始，玩家可以继续在这个世界冒险。此时想要继承现有存档重新开始游戏，可以去ミュース族の里。另外继承存档开始二周目游戏的话，孔威和秋秋所说的异世界语言在游戏中会得以显示，玩家可以看清他们的真正关系和来历。

主线攻略

※由于篇幅限制，本文的迷宫大部分采用文字叙述，由于大部分迷宫都比较简单，相信阅读时不会让大家感到困扰。惟有几个比较复杂的迷宫且不好以文字表述的迷宫，会以地图方式刊载出来。

在遥远的国度里，手持巨剑的猛将——阿斯拉率领着庞大的仙萨斯军，击倒了敌将休普诺斯率领的拉提奥军，即将对天空城展开攻击。

少年卢卡总是在此时醒来。对比出身王都商人之家，现实中稍显懦弱的自身，在梦境中，他与勇猛的阿斯拉合为一体，阿斯拉逐渐成为了他的憧憬。在这个被神明遗弃的时代中，长时间的战争正在进行，而拥有奇异能力的异能者也让人们感到不安。王都雷古努姆终于颁布了《异能者捕获适应法》来抓捕这些异能者。卢卡虽然认为这与还是孩子的他并没有太大关系，不过这也就到今日为止。日常的生活将在他今日与朋友的出游后，发生翻天覆地的改变……

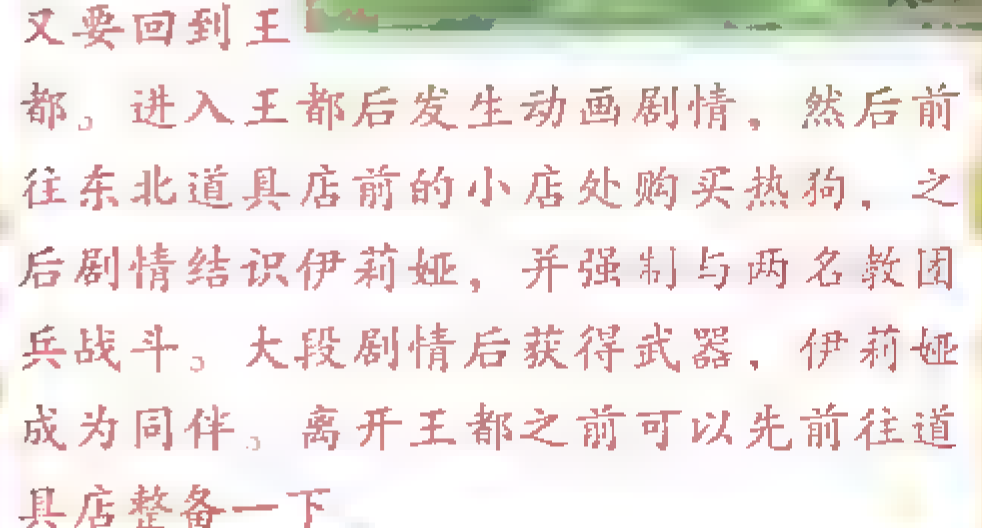
王都雷古努姆（王都・[illegible]）

剧情

在两个朋友的邀约下，卢卡（ルカ）前往伏尔非森林（フルフィの森）进行冒险。出发前遇到了一名神秘的少年，说着“灵魂救赎”之类的话消失了。一头雾水的卢卡径直来到森林中，看到了有关阿斯拉（アスラ）与伊南娜（イナンナ）、天上界与地上之间的幻觉，还被一名叫哈斯塔（ハスタ）的男子给吓唬得够呛。回到王都后，卢卡亲眼目睹了异能者少年被逮捕的一幕，之后遇到了名为伊莉娅（イリア）的少女与她的宠物跟班可达（コーダ），并被卷入伊莉娅与教团兵之间的冲突。觉醒了前世力量解决敌人后，带领教团兵袭击了伊莉娅村子的神秘女子玛提乌斯（マティウス）出现，她说出的词汇都是卢卡梦中所听到过的，并且一直追寻着阿斯拉的恋人伊南娜的转生体伊莉娅，想要知道“创世力”的所在。而当得知卢卡是阿斯拉的转生体之后，玛提乌斯满足地离开了王都。为了搞清楚创世力的真相，伊莉娅邀请卢卡一起踏上寻访前世之旅。而被视为异能者的卢卡为了不给家里带来麻烦，选择与伊莉娅一起离开。

流程

下楼发生剧情，获得“エディの剑”、“バトルブック”和“モンスタ图鉴”。在旅馆处有记忆阵可以进行存档，之后向西南出口走两步会遇到一名少年，剧情后就可以出城镇了。不过与武器店旁边的NPC以及城镇西南边的NPC对话可以获得道具，西南边的房子里也有宝箱，不要错过。出城后往南走来到フルフィの森，顺着路前进到一半时会有剧情，路过存档点后又有剧情，到了深处之后，又要回到王都。进入王都后发生动画剧情，然后前往东北道具店前的小店处购买热狗，之后剧情结识伊莉娅，并强制与两名教团兵战斗。大段剧情后获得武器，伊莉娅成为同伴。离开王都之前可以先前往道具店整备一下。

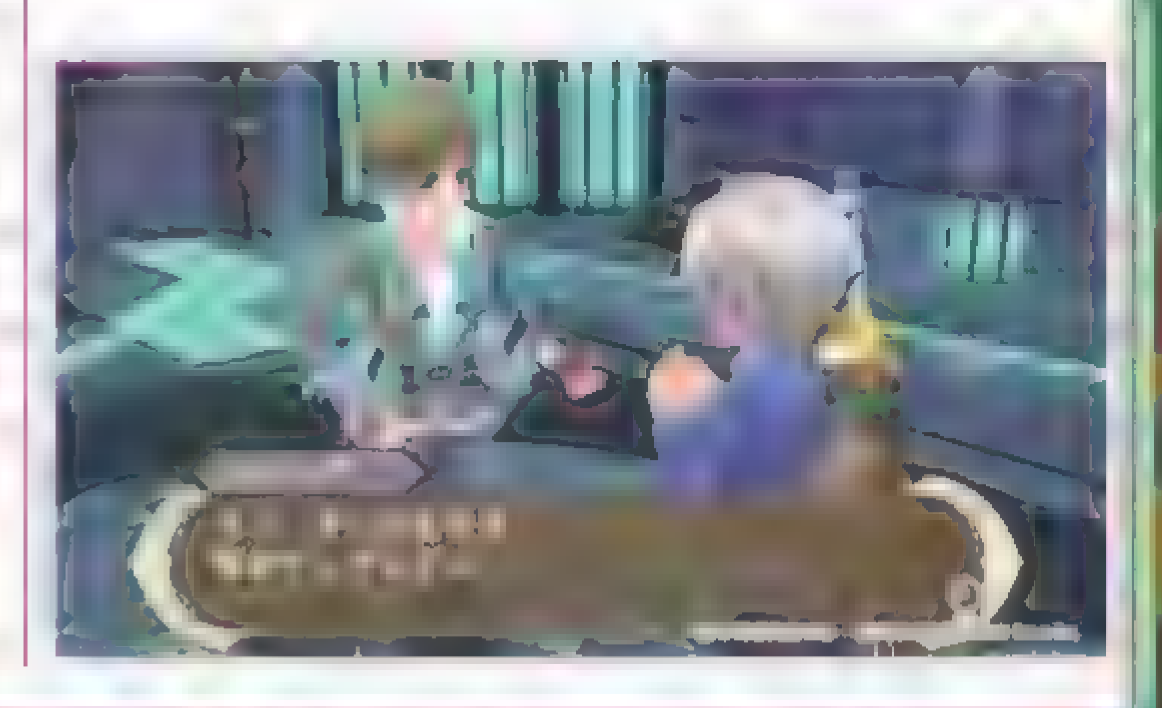


雷古努姆山脊・西之战场(レグヌム峠・西の戦場)

剧情

为了前往南边的圣都拿奥斯（ナ-オス）寻找转生者，两人来到雷古努姆山脊，却被古力格力（グリゴリ）之民抓到了转生者研究所，面对能够封印前世天术的敌人，两人毫无胜算。在同一间牢房里遇到了名为千岁（チトセ）的少女与名为斯帕达（スパ-ダ）的少年，而斯帕达正是之前在王都被抓走的少年异能者。之后卢卡、伊莉娅与斯帕达被迫与前世关联的仙萨斯军队之敌——拉提奥士兵战斗。为了保护卢卡，斯帕达也唤醒了前世之力，他正是阿斯拉的配剑——圣剑迪兰达尔（デュランダル）的转生者。力量得到认可的三人将被作为士兵送上西边的战场，对抗加拉姆（ガラム）士兵。

在战场中千岁的前世判明为暗恋阿斯拉的女将领咲耶（サクヤ），而奇袭我方大本营的狙击手利卡路德（リカルド）更是与阿斯拉大战过的休普诺斯（ヒュプノス）的转生者。不过只为完成奇袭任务的他并没有因为与卢卡的再会而混乱，反而拦住想要大开杀戒的神经质男子哈斯塔，掩护了卢卡一行离去。



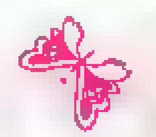
流程

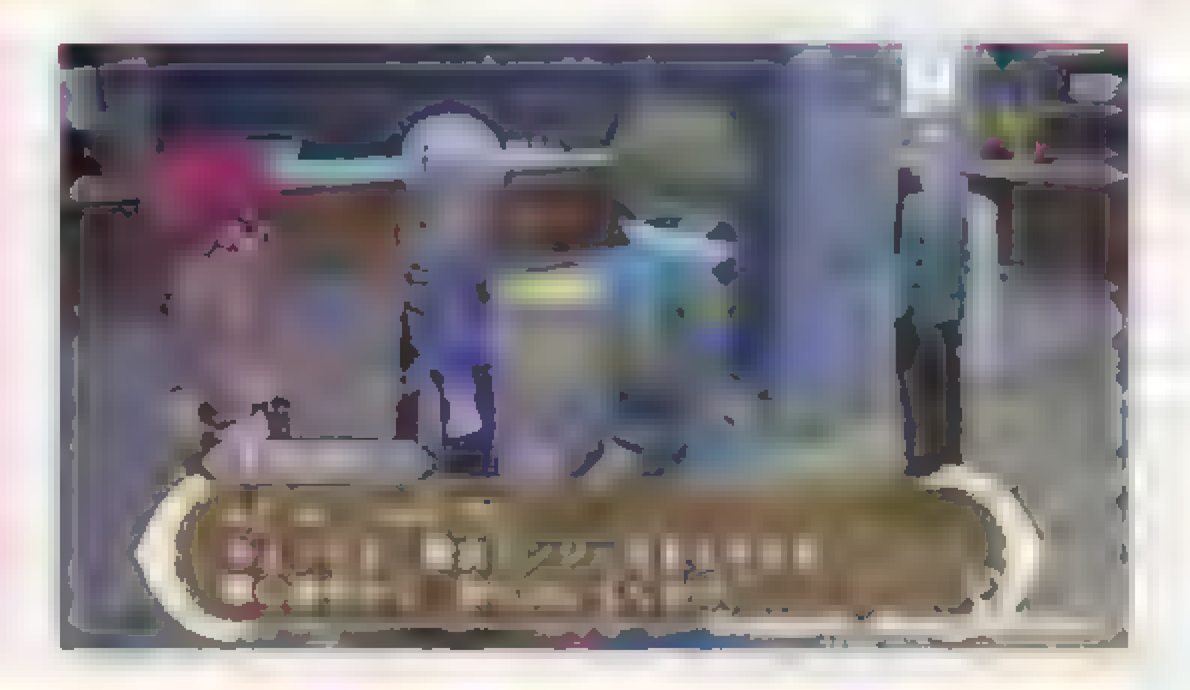
离开王都后往西前进过桥，然后向南走来到卡のキャンプ可以住宿一晚并整备装备，之后继续往南前进进入レグヌム卡。第一个分岔路先走右边可以获得一个贵重品“ブローチ”。一路向上攀登，在吊桥前发生剧情，强制移动到转生者研究所。与在场的两个角色对话后发生剧情（与千岁连续对话两次可获得装饰“ラビットシンボル”，没拿到后面也能补上），斯帕达成为同伴。之后进行两场强制战斗，第二场战斗卢卡不会参战敌人的动作很迟缓，注意防御就能轻松过关。之后与两人对话就会强制移动到西の战场

西の战场第1图是休息营地，与大部分士兵对话可以获得道具。这里还有G商店出售重要作战条件“咏唱中的敌人”，一定要先行交换，然后将所有人的作战优先行动设定为狙击咏唱中的敌人，在日后的战斗中会起到莫大的作用。与卫生兵对话休息后，往上走会发生与千岁重逢的剧情，开启菜单中的料理选项。之后再次住宿的话，可以获得千岁赠与的装饰“ラビットシンボル”

第2图与东南方的士兵对话可以获得新的食谱。第3图可以选择正面或背面交战，此后所有的战斗全部选择奇袭背面的话，不仅可以减少敌人的数量，完成后还可以获得增加能力的药草奖励。第4图进入后会有强制战斗。第5图注意从北边的小路奇袭敌人的背后。第6图同样是强制战斗。第7图同样注意奇袭背后。战斗后会看到一个士兵在验收战果，先不要与他对话，从士兵右下方的小路进入隐藏地图，等到奇袭这里的士兵之后返回汇报，完成总共4次奇袭，才能获得3个加能力的药草。存档回复之后进行战斗，然后发生剧情，回到第1图进行与狙击手的BOSS战，不断自由移动吸引火力就能轻松将BOSS击倒

雷吉努姆山脊～圣都拿奥斯（レグヌム山脉～圣都ナーオス）





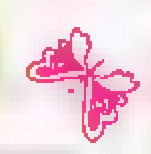
剧情

因为利卡路德的奇袭而逃出来的三人决定再次前往圣都拿奥斯。来到圣都之后在搜集情报的过程中，发现斯帕达竟然出身骑士名门，并且从老管家那里打听到了圣女安洁（アンジュ）被抓捕到拿奥斯基地（ナ－オス基地）的情报，众人决定将其救出。

流程

大地图往东南方向来到卡ノ)キャンプ，与帐篷左边的小孩子对话，猜拳胜利可以获得称号和增加HP上限的草药，之后可以反复挑战，奖品为一个果冻。北面出口的猫需要食材“チキン”，给它可以获得一瓶复活药。来到レグヌム卡，翻过山脊后完成一场

强制战斗，进入大地图往东南方向前进就可以来到圣都ナーオス。圣都ナーオス有不少支线可以触发：在旅店住店后出门可以获得称号，再次住店后全员羁绊增加，第三次住店可以看到会话；调查西北边商店闪光点可以获得称号；在持有“フローチ”的情况下与东北边房子前的女性对话可以获得食谱；在前往大圣堂的路途中可以从厨师处获得食谱；与G商店、道具店前的NPC对话可以获得道具。主线为前往西北方向的大圣堂，然后回到城镇入口发生剧情，获得称号。之后来到西北方向的房子中，剧情后前往东南方向的忧いの森（再次与管家对话休息后可以获得回复道具）



忧郁之森～拿奥斯基地（憂いの森～ナーオス基地）

剧情

途径忧郁之森时，因为王都遇到的神秘少年孔威的救助才能平安度过危机。四人一起前往拿奥斯基地，发现这里将转生者作为动力源来驱动兵器。成功救出转生者圣女安洁后，发现她的前世是拉提奥军军师奥利菲尔（オリフィエル），是受到众人赏识的知名军师。同时众人也雇佣了前来寻找安洁的利卡路德作为保镖。最后在逃离基地时与自称地上守护者、要消灭所有转生者的加德鲁（ガードル）交手，而利卡路德似乎稍稍察觉到了他的真实身分。

流程

忧いの森第1图传送到第2图后会有防御反击的教学，第2图先走东北方向的路可以在第3图回收一个宝箱　之后一路前进回收宝箱，在绿色的记忆阵处会有BOSS战，第一次战斗无法造成伤害，很快就会强制结束　剧情后孔威（コンウェイ）成为同伴，记得调整好他的作战和称号等设定后再次挑战BOSS　本战难度有些高，BOSS的HP有12844，攻击会让玩家中毒，一定要时刻注意解除　推荐用卢卡的自由移动吸引火力，利用孔威的术打破BOSS的钢体后再进行攻击输出　BOSS有一招全身放毒，身后也不一定是安全的　击倒BOSS后离开森林，往东南方向前进来到ナ　オス基地

基地第1图有四个宝箱，其中左上阶梯的宝箱是宝箱怪，要注意　往右上方向进入第2图机器人仓库，之后来到第3图，走过绿色记忆阵后有一场与机器人的强制战斗，注意防御并不难打　战后救出安洁，顺路进入第4图，利卡路德也成为了同伴　穿过第5图的机器人仓库，来到第6图　这里按下带有颜色的按钮后，对应的门就会打开　首先按下红色按钮后从右上打开的门进入第7图，按下右下角的蓝色按钮，回收两个宝箱后再按右上角的黄色按钮，回到第6图　从左下的门进入第8图，先依次按下左边红、蓝按钮可以回收一个宝箱，然后按回黄色按钮，下到中央按下红色按钮可以回收右侧两个宝箱，按下右上的蓝色按钮后可以再回收最后一个宝箱　接着回到第6图，进入左上通路就能回到入口，进行BOSS战　BOSS加德鲁的HP为26864，耐暗弱光，不过难度不大，可以让孔威用光属性术攻击，然后卢卡再上前进行技连携，注意他在空中的愤怒状态攻击和OVL爆发就没什么问题了　基地攻略完毕后，往西北回到圣都ナ　オス

圣都拿俄斯＝雷古努姆枢密院
《圣都ナ＝オス＝レグヌム枢密院》

剧情

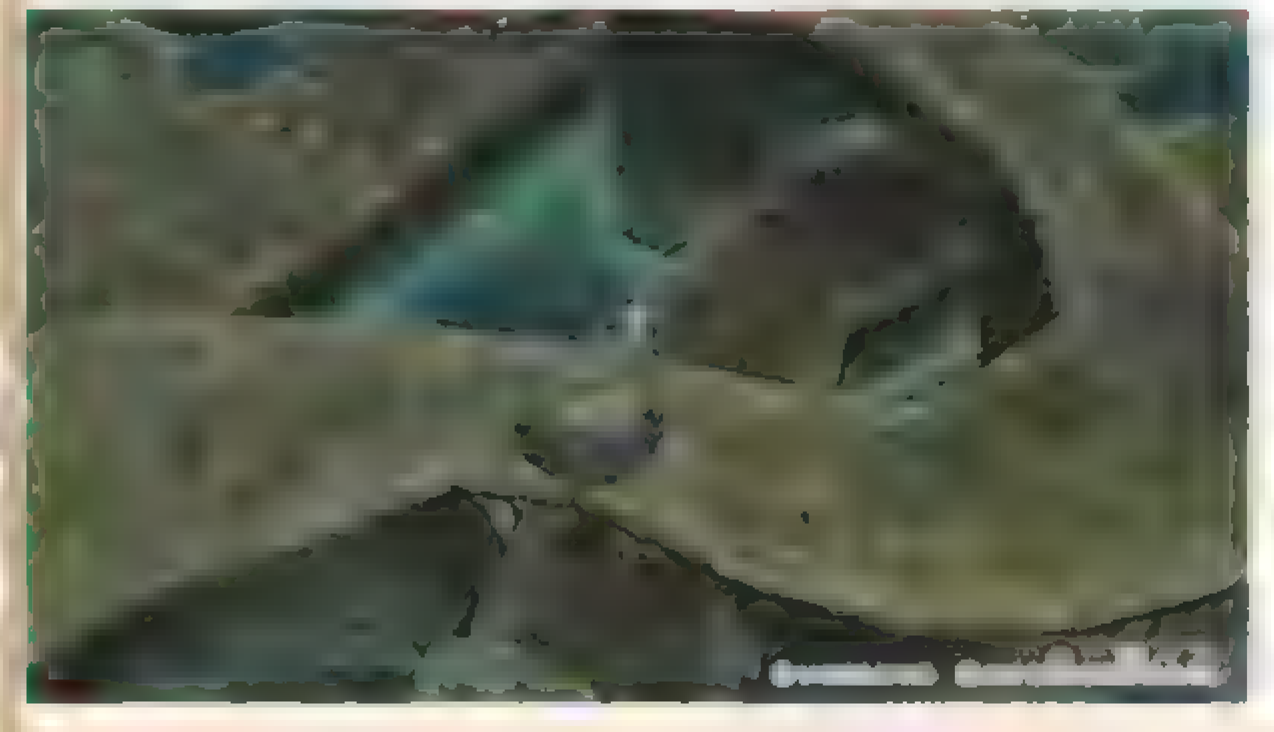
安洁说创世力是毁灭天上界的力量，为了防止这股力量被恶用，众人更加坚定了要比任何人都抢先找到创世力的决心。而雷古努姆枢密院为了保住利用转生者驱动兵器的秘密，派出了哈斯塔前来暗杀安洁。赶走哈斯塔后回到王都收集情报，发现卢卡的父母与朋友都在担心着他。由于卢卡的缘故，一行人被士兵发现了踪迹，赶紧躲藏到下水道中，遇到了住在这里的孤儿艾尔玛娜。作为藏匿众人的代价，她希望众人帮她去钟乳洞采回高价的灵药。但是在洞窟里面，通过接触记忆残留装置“记忆之场”，众人再次看到了前世的记忆——阿斯拉统一天上界时的情况，他也在追求着创世力。而同样看到记忆的艾尔玛娜正是阿斯拉的母亲巨龙布里特拉（ヴリトラ）的转生者。离开洞穴时遇到了创世力守护者克罗贝洛斯（ケルベロス）的转生者希安（シアン），也是受教团的指导者玛提乌斯之命来搜寻创世力的。打发走这个小孩后，众人不禁产生了疑问：为何统一了天上界的阿斯拉还要寻求毁灭天上界的创世力呢？

流程

回到圣都ナ オス后，来到管家的家里发生剧情，获得称号 安洁成为同伴后，与旅店外面左边的白猫对话可以获得称号，调查旅店左侧的木箱可以获得称号，去旅店住宿5次可以看到前世的回想 之后前往西北的レグヌム卡，立刻遭遇与哈斯塔的BOSS战 哈斯塔HP为23263，耐雷弱地，注意防御的话不算难打 战后直接从修好的吊桥处跨越山脊，前往东北方向的王都レグヌム 想要发展支线的话，卡のキャンプ住宿有对话，西の战场与指挥官对话有利卡路德的剧情，转斗技场アキレア也可以参赛了

进入王都后发生剧情，这段期间在王都多走走，与NPC对话，可以触发不少支线剧情，获得称号与道具，特别是西边的贵族区 向东进入工业区后，往东走到尽头有剧情发生 回到中央的住宅区，来到卢卡的家门前发生剧情，自动进入下水道 与少女对话后，要前往レグヌム钟乳洞

钟乳洞入口处有个商人，售卖的武器中有卢卡的光属性剑，洞窟中大部分怪物弱光，购买后能轻松不少 第1图东北边有个宝箱现在拿不到，从西北方向进入第2图 第2图东南方向退回第1图有个宝箱可以回收，不要忘记了 往西北前进途中有巨岩封路，需要先到上层将另一块岩石推下来砸碎才能继续前进 北边前往第3图的分岔路口先走右边可以回收一个宝箱 第3图同样是推落岩石前进，往东北方向前往第4图的分岔路时，先走下边的路可以回收一个宝箱 第4图同样推落岩石前进，在深处的祭坛前发生剧情 原路返回到第1图会多出绿色记忆阵，接下来就是BOSS战 BOSS希安HP为24128，耐地弱风，带着两匹9000HP的狗 由于同时要面对三个对手，建议先用作战集中火力消灭两只HP较少的狗 之后虽然希安的攻击力会上升，但注意防御的话仍然不足为虑



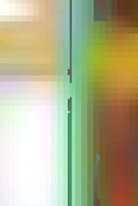
王都雷古努姆－圣都拿奥斯
「王都レグヌム－圣都ナーオス」

剧情 回到下水道后发现艾尔玛娜照顾的孤儿们因为偷窃被商店主抓住。虽然偷窃是犯法的，但商店主要将孤儿们卖到农场强制剥削劳动的行为也让人无法接受。众人成功救出孤儿们，艾尔玛娜将他们托付给值得信任的人后，与众人一起踏上了旅途。安洁认为寻找记忆之场是到达创世力所在的最好方法，提议先前往圣都拿奥斯的大圣堂，那里的图书室应该有记忆之场的线索。

在图书室中找到的线索来看，接下来卢卡一行将要围绕着世界做一次大旅行。首先要乘船前往东之国亚希哈拉（东の国アシハラ）。

离开钟乳洞后自动剧情，强制战斗一场后艾尔玛娜成为同伴 在旅店住宿3次可以看到前世的记忆 前往西边的贵族区，来到中央大屋子前发生剧情，自动进入屋内 首先前往二楼左侧、二楼右侧与一楼右侧，拿取金像、银像和铜像，然后回到一楼大厅，从左到右按照金、铜、银的顺序摆放在台座上 进入书房后，操作艾尔玛娜单挑保镖，只要躲过攻击后进行攻击，简直毫无难度 剧情之后，到旅店住宿7次可以看到各种支线事件对话，可以加深同伴间的羁绊；在贵族区左侧的ベルフォルマ家中，与门口的女仆对话能获得称号；事先在贵族区的少女处打听到泉水的故事后，前往フルフィの森的泉水处，也能获得称号 主线则是前往南边的圣都ナ オス

进入圣都ナ オス，与G商店上方民家前的NPC对话能获得食谱；与G商店左下方民家前的NPC 对话，给出15个リンゴ可以换取食谱；调查道具店右上的锅得到食谱；与旅店右边的NPC对话获得称号 前往大圣堂发生剧情，图书室剧情完毕后，记得回收室内的两个宝箱 然后前往管家的家，剧情后来到城镇西南的巷口，就可以前往东の国アシハラ了



剧情

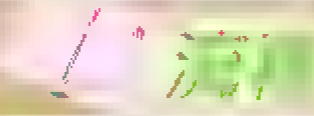
到达亚希哈拉，被伊莉娅甩掉后，一个人收集情报的卢卡在旅店遇到了千岁，卢卡也想起了她前世的身分。根据收集到的情报，亚希哈拉王墓很可能有记忆之场，但是没有许可无法进入。与名为次郎长（ジロチョウ）的老人对话后，以击退猛兽作为交换条件，拿到了进入王墓的许可。

在王墓中众人得知，在天上界作恶，被剥夺力量的神就会被放逐到地上，成为人类。而转生本应该只存在于天上界，也许正是因为天上界的灭亡才使得转生者的灵魂流离到了地上。之后出现在王墓中的千岁想要强行将卢卡带到教团去，战败后她道出一件事：毁灭天上界的并不是前世的玛提乌斯，而是伊南娜，她在最后关头背叛了想要统一两界的阿斯拉。这究竟是不是真相呢？在伊莉娅的疑惑与困扰中，众人要前往下一个目的地——西之国加拉姆（西の国ガラム）。

流程

进入アシハラ，连续两段剧情后只剩卢卡一人。与港口附近、道具店旁边以及旅店里的NPC对话能获得道具。进入旅店后发生剧情，之后调查屏风后面的锅能获得食谱。回到港口集合，决定前往北面的アシハラ王墓。此时去城镇东南方的屋顶上与小孩NPC对话可以进行猜谜，10个问题的答案依次是Q1：エディとニーノ、Q2：布団、Q3：マティウス、Q4：貴族、Q5：オズバルド、Q6：刃物、Q7：ガラム、Q8：ギガンテス、Q9：圣女、Q10：お坊ちゃま。其中Q4回答“裸族”，Q6回答“爱”，Q9回答“美女”会有杂谈，也可以故意答错。旅店住宿4次有对话事件。进入北边的アシハラ王墓后，发生剧情，之后回到城镇。与旅店前的ジロチョウ对话，前往城镇出口有3场强制战斗，结束后向ジロチョウ报告，就能进入王墓了。

アシハラ王墓第1图来到中央时发生剧情，获得魔法之环（ソーサラーリング），按□键能够放出火炎。点燃入口的第1个烛台后，按照土偶的朝向依次点燃剩下的8个烛台，就能打开通路。第2图将沿路看到的石头全部拉出来，让水位下降就能顺利前进。第3图要点燃7个烛台才能打开通路，其中东北和西北两个烛台需要推动石头让水位上升才能点到，不过为了之后回收宝箱，记得点燃烛台后再让水位下降。第4图的岔路退回第3图后可以回收两个宝箱，向西北方向前进后发生剧情，之后记得存档一下，回到第3图会有与千岁的BOSS战。千岁HP为31584，耐风暗弱火光，她的飞镖攻击会让我方陷入麻痹状态，最好立刻进行解除。近身时千岁有一个杀伤力极高的招式，命中非死即残，一定要小心。推荐战术仍然是利用术破防后再进行攻击。王墓攻略后回到城镇，整备完毕后前往港口就可以乘船离开了。



加拉姆港・卡里普斯矿山（ガラム港・カリュプス矿山）

流程

与港口附近的小孩对话，在5秒内连打○键33次以上可以获得称号和药草；旅店中调查锅可以获得食谱；住宿4次可以观看对话事件。离开港口，往东北方向前进可以进入カリュプス矿山。这里的敌人擅长使毒，建议先买好防毒装饰。

矿山第1图回收两个宝箱后进入第2图；第2图一开始可以找到锤子用来破坏小石块堆，东边的小房间里可以找到爆弹用来破坏巨岩。回收场景中的五个宝箱后（有几个藏在石头里面，所以即使不是堵塞道路的石头也要破坏）前往第3图；第3图是靠扳动操纵杆来控制矿车的行进路线，这里一共有十个宝箱，注意不要漏下。出口处的东北方有巨岩挡路无法通过，暂时不用理会。离开矿山后，前往东北方向就能进入西の国ガラム。

西之国加拉姆－凯鲁姆火山－西之国加拉姆
[illegible]

西之国加拉姆有着火山以及锻冶之神巴鲁坎（バルカン）崇拜信仰，记忆之场估计就在火山之中。然而现在火山上有杀人鬼哈斯塔在，遭到封锁，众人以讨伐哈斯塔为名，才得以进入火山。斯帕达回想起自己的前世圣剑迪兰达尔就是在此被锻冶之神巴鲁坎锻造出来的，而锻冶之神之前还有一件知名的武器——魔枪盖博尔格（ゲイボルグ），因为过分追求强大而走上疯狂的杀戮之路。它的转生者就是哈斯塔。将其击倒后，哈斯塔趁卢卡分心的瞬间将其刺成重伤并逃走。

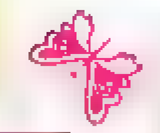
卢卡在昏迷三日之后终于平安醒来，伤重昏迷期间，他看到了前世阿斯拉获得创世力的一刻。等到卢卡伤愈之后，众人原本准备去加拉姆港搭船前往南之国加鲁伯斯（南の国ガルポス）寻找记忆之场，却因为卡琉普斯矿山崩塌而无法通行。无可奈何之下众人决定先去矿山碰碰运气。

流程

进入西の国ガラム后，与城镇入口处的NPC、酒场里的红色兔女郎以及城镇中央的占卜师对话可以获得称号；调查武具店里的锅获得食谱，与里面的NPC对话获得武器一把；与城镇东北角房间中的士兵对话获得道具，与房间外的士兵对话三次获得药草；旅店中住宿一次可以看到对话事件。顺便记得在武具店买下耐火的斗篷。来到北侧的出口发生剧情，之后与街道上知道哈斯塔情况的几名NPC对话后自动发生剧情，再次靠近北侧出口，强制进入ケルム火山。

火山的迷宫没有什么难点，装上耐火斗篷后会轻松一些。一路朝北进发，路上回收宝箱就好，看到绿色记忆阵后继续前进会发生与哈斯塔的BOSS战。哈斯塔HP50520，依旧是耐雷弱地，但是攻击范围变大，横扫的攻击方式非常麻烦，让他随意靠近法师的话会非常难打，因此建议用卢卡的防御吸引火力，其余队员换上远程角色打。哈斯塔在被浮空连击的时候很容易进入愤怒状态，看准了打防御反击，不然一定会陷入苦战。

战后剧情，之后自动回到西の国ガラム的旅店中。剧情后与斯帕达对话可以洗温泉。第二天剧情之后，与温泉老板对话可以选择入浴，根据领队的性别不同可以看到两种不同的插图；与火山的守卫对话获得道具；与城镇东北角房间中的士兵对话获得3000金币；将领队切换为利卡路德前往酒场与兔女郎对话可以获得称号；与武具店里面的NPC对话，根据三个选项不同，会有三种武器可以获得；旅店休息两次可以看到事件对话。完成支线后前往西南方向的カリュプス矿山。



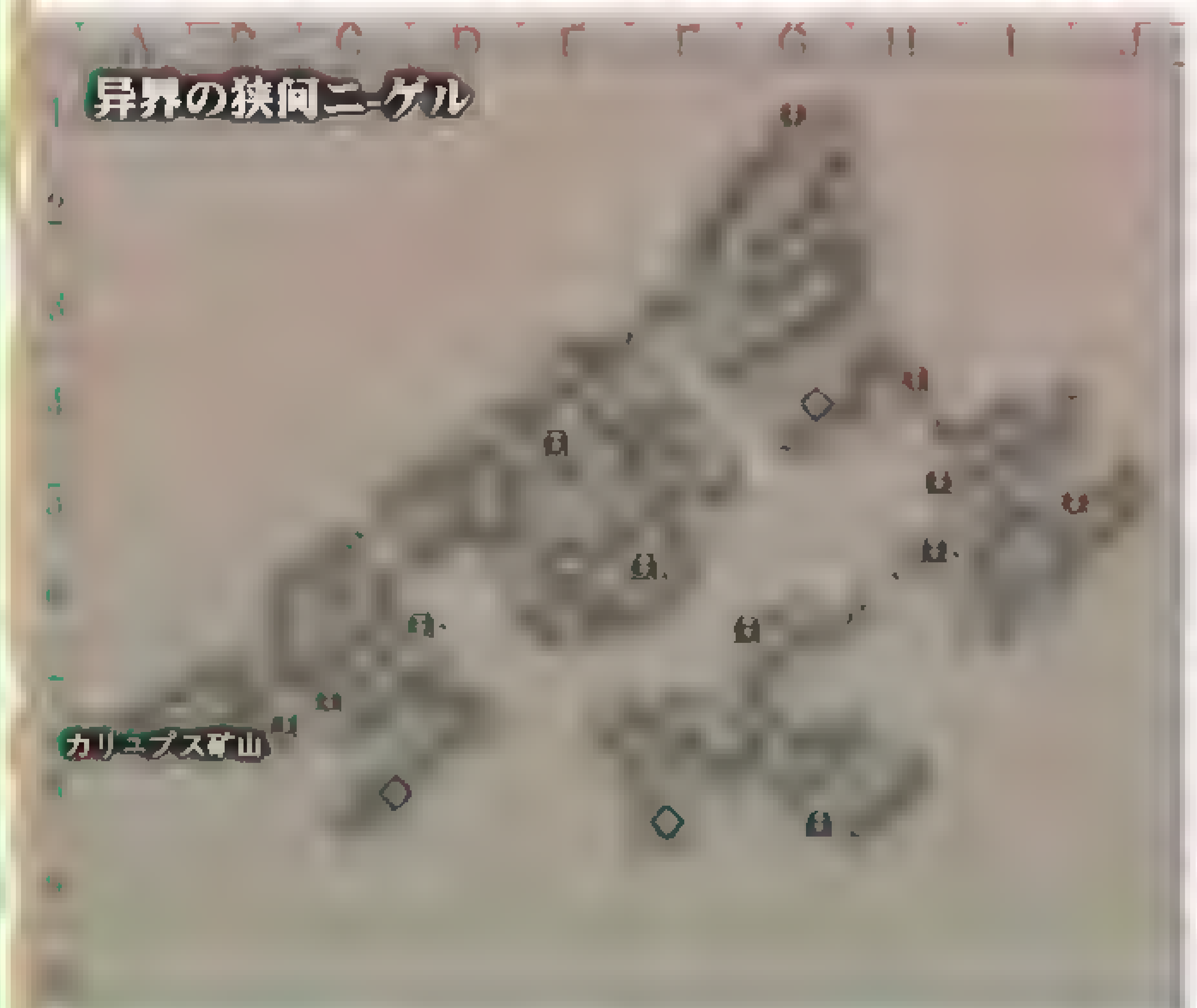
剧情

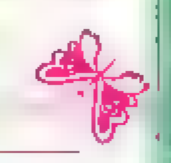
矿山中打开了异世界的入口，跟初次遇到孔威时的情形一模一样，众人决定一探究竟。在异界夹缝的深处遇到了与孔威来自同一个世界的秋秋（キュキュ），一起击退了魔兽。为了感谢救助之恩，秋秋希望与大家同行，而众人也不忍心将这名语言生疏的妹子丢在这里自顾离去。在前往南之国加鲁伯斯的船上，大家遭到了军舰的袭击。而率领这艘军舰的正是千岁，她要将众人带到玛提乌斯那里。在秋秋的帮助下，众人成功逃离军舰上的监狱并再次击败千岁。无法得到卢卡的千岁怒而炸沉战舰离去，众人搭乘小船逃离火海，并顺势前往南之国加鲁伯斯。

流程

进入矿山后发生剧情，之前出口处的东北方挡路的巨岩消失了，里面就是异界的入口　在异界的夹缝尼格尔中，需要利用操纵杆召唤运输车过来，然后搭乘前进　这里可以参照地图给出的宝箱回收顺序来寻找前进路线，途中需要扳动另一种操纵杆，让轨道上的门消失，这样运输车才能顺利通过　来到西南方向的绿色记忆阵后，发生剧情，秋秋加入队伍后进行BOSS战　BOSS是巨大的布丁，HP48576，耐暗弱光，不过对于刚刚学会秘奥义的众人来说只能是个大靶子　注意它的近身攻击以及愤怒状态就能轻松击破了　战后秋秋正式成为同伴，这样一来8名同伴就到齐了　从出口处的传送阵回到矿山，进入大地图后，往西南方向前往港口，乘船就可以离开了　要发展支线剧情的话，在西の国ガラム以秋秋做领队，到酒场与红色兔女郎对话可以获得称号；同样以秋秋做领队去泡温泉也会获得称号　港口的旅店住宿两次有事件对话观看　船上会自动发生剧情，强制移动到战舰ラヴェンデル

与全员对话后发生脱狱剧情，之后是一场强制战斗　战舰上的迷宫也没有难点，顺路一直走，中途推动箱子回收宝箱就是　来到甲板上，上到顶层的操纵室中，强制战斗后调查发光点，可以得到钥匙，然后就可以打开西侧甲板上往下层的入口了　在绿色记忆阵回复后，就要面对BOSS战　千岁HP为42784，耐风暗弱火光，带着两个教团兵出战　建议我方先收拾教团兵再集中攻击千岁　攻略方法与以前差不多，但是由于这次她会使用秘奥义，所以在她解放OVL的情况下要特别小心，千万别靠近她　BOSS战后可以搭乘小船自由移动，往东边走就能来到南の国ガルホス





南之国加鲁伯斯·加鲁伯斯丛林（南の国ガルホス—ガルホスジャングル）

剧情

加鲁伯斯果树园被一人两狗袭击的消息令众人有些在意。来到果树园一看，果然是希安正在搞破坏。在艾尔玛娜的坚持下，决定先去北边的丛林惩罚希安。来到丛林后安洁发现这里正是加鲁伯斯与天上界有关的遗迹所在，可谓一石二鸟。途中从丛林的老人处了解到王国为了发展栽植业，不断砍伐丛林，因此希安才去进行报复，以守护动物们的家。与希安对质时，虽然众人极力说明玛提乌斯与军队有勾结，但希安除了玛提乌斯以外不相信任何人，无奈之下只得将其击退。

回到南之国加鲁伯斯，正准备前往下一个记忆之场的所在北之国特诺斯（北の国テノス）时，由于利卡路德的背叛，众人全部被抓住。原来之前在拿奥斯基地遇到的加德鲁的前世是休普诺斯的哥哥塔纳特斯（タナトス），似乎是有什么缘由迫使利卡路德这样做。此时玛提乌斯出现，宣称要将众人一辈子囚禁在古力格力村落（グリゴリの里）。

流程

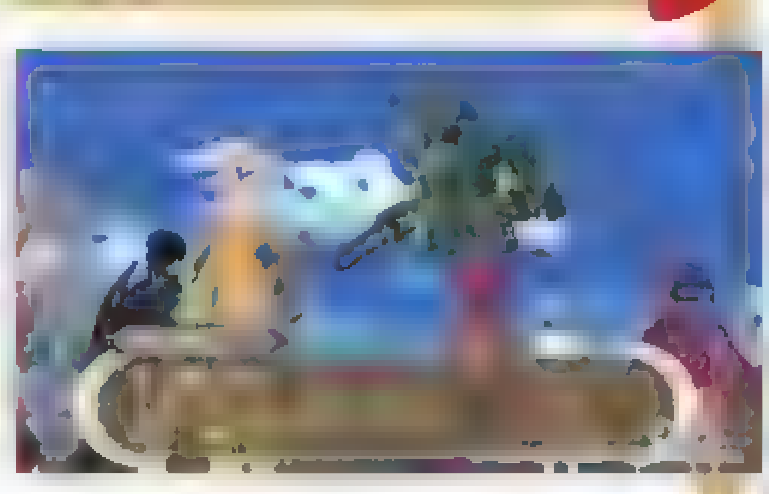
在城镇中行走时发生剧情。与开露店的女性NPC对话获得食谱；调查西北民家前的锅获得食谱；与西北民家里的小男孩对话获得称号；与西南边的小女孩对话获得称号；旅店住宿3次有对话事件。完成这些支线后，记得准备一些防止石化的装饰，然后从东北方向离开城镇就能进入ガルホス果树园。果树园的迷宫非常简单且没有什么难点和岔路，注意在上坡的时候避开滚落下来的果物就行了。出口处剧情后离开果树园，往北面来到ガルホスジャングル。

ガルホスジャングル的敌人会使用石化的异常状态攻击，非常危险，一定要装备好防止石化的装饰。这里的地图就是个大图，第1图走右边回收宝箱后进入第2图，然后从第2图开始沿着逆时针走一圈回收宝箱，最后在西边往东行进的岔路上有个绿色记忆阵，那就是最终的目的地。路上挡路的巨大蘑菇用魔法之环烧掉，途中遇到河流就在北边岔路找到矗立的木头，推下水搭成桥。在深处触碰记忆之场后发生剧情，紧接着与一人两狗发生BOSS战。希安的HP为57130，耐地弱风，狗的HP也有25708。战术跟之前一样，先集中火力消灭两只狗，然后再合力对付希安。注意他的秘奥义也有秒杀的威力。战后退出丛林，从大地图回到南の国ガルホス。旅店休息两次有对话事件，海边也有新的宝箱，记得去拿。之后往码头方向走时发生剧情，强制移动到グリゴリの里。

古力格拉海域（クリグラ海域）

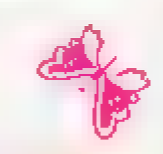
剧情 在这里转生者都被视为想要毁灭世界的瘟神。就在众人被药物麻醉，记忆将被抽出的时候，利卡路德将他们救出并运到了船上。原来利卡路德想要打探出前世为了地上人而抛弃天上界的哥哥塔纳特斯的真意，才故意与加德鲁合作，结果发现加德鲁已经不是以前温柔的塔纳特斯，现在他下定决心要帮助众人抢先得到创世力。由于北之国特诺斯正进行周边海域封锁，因此要先在商业都市玛姆特（商业都市マムート）登陆，然后从陆地上过去。此时加德鲁追来，并透露出他并非转生者，而是塔纳特斯本人，为了守护地上而要杀掉所有的转生者。将其击败后，利欲熏心已被枢密院收买的古力格力兵驾驶人形兵器追来，将加德鲁击落海中。干掉这个杂碎后，众人怀着沉重的心情，来到了商业都市玛姆特。

流程



与所有的村民对话后发生剧情，然后与利卡路德对话，剧情发生后移动到船上。之后回收船上的宝箱，与所有同伴对话后会有BOSS连战。第一场对加德鲁，HP81024，耐暗弱光，注意防御和他的秘奥义的话，毫无难度可言。第二战对机器人，HP虽然只有31104，弱雷，但物理防御力比较高，一边移动一边周身扫射的机枪攻击特别烦人，一定要先防御之后再进行攻击，同时注意它愤怒状态下周身的喷火反击。战后移动到商业都市マムート

商业都市玛姆特～雷姆雷斯湿原（商业都市マムート～レムレース湿原）



剧情 从陆路前往北之国特诺斯，必须要经过西北边的雷姆雷斯湿原（レムレース湿原）与北之战场（北の战场）。在湿原里僵尸横行，在这里死去的拉提奥转生者的灵魂得不到救赎，不断徘徊在此，怨恨着背叛了拉提奥军的奥利菲尔。

流程

与城镇东边的东北民家里的NPC、卖花少女和老人对话能触发支线事件获得称号；与城镇西边的女性NPC对话能获得道具；与最西端的女性NPC、中央的露店奇怪商人对话能获得称号；调查街上的锅能获得食谱；西边的抽奖店将伊莉娅换成领队去抽奖能获得称号；旅店休息六次能看到事件对话。记得买好防止恐怖的装饰，完成支线后出大地图，前往西北方向的レムレース湿原

湿原的敌人会散布恐怖状态，做好对策，这里地图也不复杂，向东北方向一直前进，路上回收宝箱就行了。地面冒出绿色泡沫的地方不要去踩，会削减HP

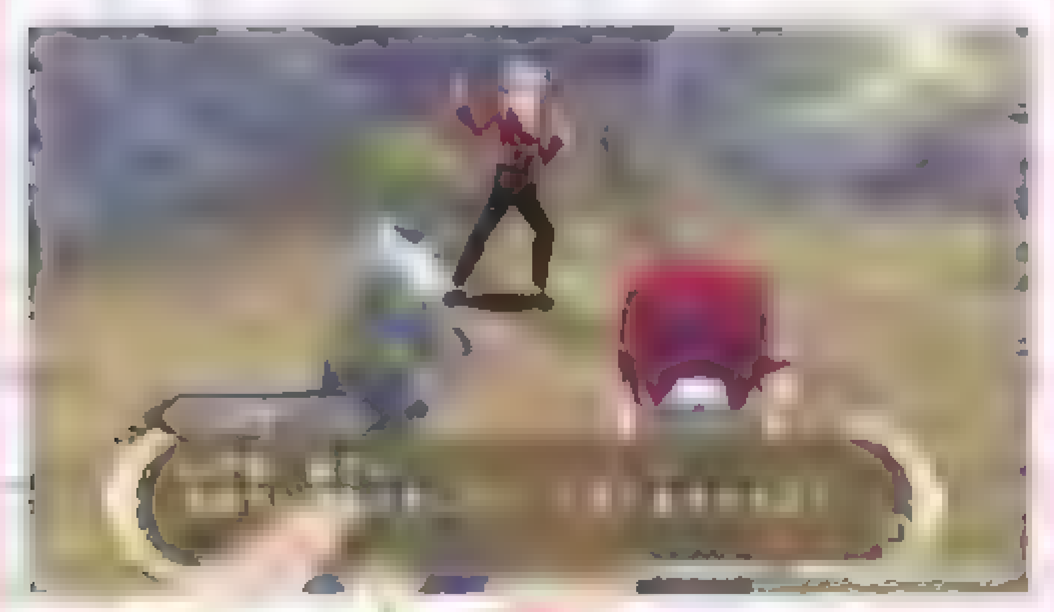
后面几图注意过桥的时候要按住×键走

动，否则桥会断掉。踩过绿色记忆阵后迎来BOSS战。BOSS的HP有54024，耐暗弱火光，并且带着两只僵尸。僵尸即使击倒，过一阵子也会复活，所以必须不断扫除僵尸，在空隙内全力攻击BOSS。BOSS的攻击带有恐怖效果，如果队伍中负责回复的角色中了效果很可能导致全灭，所以一定要第一时间解除掉，不要吝啬道具。BOSS的愤怒攻击是恐怖效果的主要散布点，一定要看准了防御反击掉。卢卡的火属性攻击对它们有特效，事前好好设定下术技吧。BOSS战后出大地图，向北来到补给据点トート

补给据点托特・北之战场
（补给拠点トート・北の戦場）

剧情

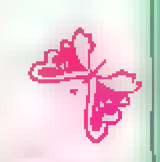
由于雷古努姆与特诺斯的战线向北推进了一些，众人找到了中继补给据点。休整之后闯过北之战场，却在出口处再次遇到哈斯塔。狠揍了他一顿，出了上次的恶气。



流程

来到据点后，与行商人和之前的奇怪商人对话能得到道具；调查锅获得食谱；与少年对话，在取石游戏中获胜得到称号（制造出轮到对方抓取时，石头剩下4的倍数+1的情况，然后将对方与自己一轮的抓取数总和控制为4就能轻易取胜）；与右下角的士兵对话后，对下方的士兵发射火炎，再次对话得到道具；在帐篷休息两次可以看到事件对话。休整之后向东北方向就进入北の战场。这里只有上下两张图，下图有4个宝箱，上图有6个宝箱，不要错过。战场上巡视的机器兵，只要不站在它的正面或去调查它，就不会强制遇敌。踩过绿色记忆阵后就是BOSS战。BOSS哈斯塔HP87121，耐雷弱地，打法和上一次一样，只不过这次他的攻击会附带麻痹效果，一定要及时解除。回到大地图后，一直向北走就能来到北の国テノス

北之国特诺斯・神侍之园
（北の国テノス・神待ちの園）



剧情

来到特诺斯，打听到东边有名为“神待之园（神待ちの园）”遗迹，而这个国家的贵族，曾经雇佣利卡路德想绑架安洁的阿鲁贝鲁（アルベール）已经带着兵队前往了该处。在遗迹的记忆之场中，安洁看到了前世奥利菲尔的记忆：奥利菲尔负责教导的天空神希恩梅尔，因为反对拉提奥元老院虐杀地上人来维持天上界的做法，最终没能等到奥利菲尔的救援而被杀死。此时赶到现场的阿鲁贝鲁正是希恩梅尔的转生者。因为前世没能救出希恩梅尔，愧疚的安洁跟着他离去了。

流程

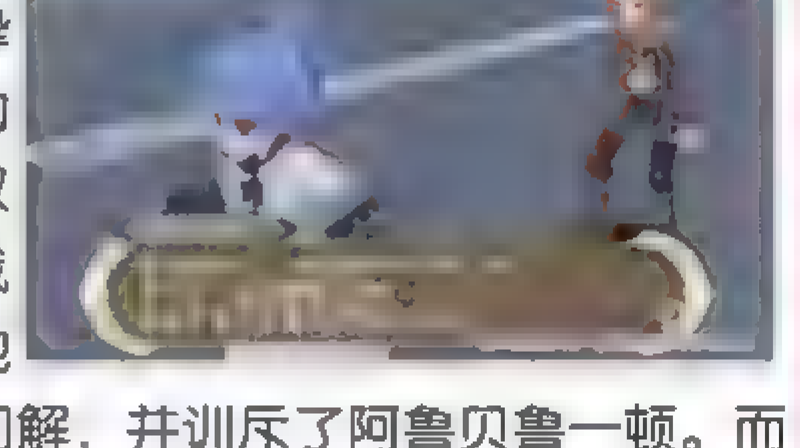
进入城镇发生剧情后，与旅店酒吧台的客人对话可以获得道具；住宿五次可以看到事件对话；与旅店左侧的NPC对话获得防具。与城镇西侧靠东的NPC对话可以获得防具；城镇西侧往北走发生剧情后获得称号，之后来到东边的兵站，与右上角的两人对话可以获得道具；北边的海港口调查锅可以获得食谱；与西边的NPC对话后，要求玩家收集6个“魔物の爪”和“魔物の羽”，之后教给她会有报酬。完成这些支线后，出大地图往东走，可以进入神待ちの国。

神待ちの国第1图主要是回收宝箱，拦路的冰块用魔法之环的火炎融掉就好。第2图中间的滑冰场，首先要将中央的冰块推倒右下角搭路才能通过，推法是↓→。然后将右下的冰块推到左上角，推法是←↓→↑←↑←↑。最后将左上的冰块推到右上角，推法是↓→↓→↑→↑→。第3图和第4图没什么特别的，回收宝箱就好。最深处有绿色记忆阵，之后发生剧情，在安洁离队的状态下进行BOSS战。BOSS的HP为78168，耐水弱火雷，不会使用OVL，不算难打。小心它尾巴举起时的镭射激光和后退两步预备的冲撞就行了。战后原路回到北の国テノス。

北之国特诺斯－特诺斯兵器工场（北の国テノス－テノス兵器工场）

剧情

来到工场深处，发现阿鲁贝鲁与安洁正要搭乘飞空船前往天上界的中心——天空城，那里有大家苦苦找寻的创世力。阿鲁贝鲁解释道，创世力是体现使用者意志的力量，而启动创世力的条件是将自己最爱的人当作祭品。安洁自愿为了阿鲁贝鲁牺牲，但大家当然不容许这种事发生。击败两人后，阿鲁贝鲁说自己的愿望是用创世力让天上界复苏，恩泽地上，消除所有的争斗，而启动创世力要牺牲的不是安洁，而是他自己。他可以随时为了安洁而慷慨赴死。真挚的话语感动了众人，双方停止了战斗，安洁也与同伴们和解，并训斥了阿鲁贝鲁一顿。而此时玛提乌斯出现，她摘下面具后，竟然是跟伊南娜同样的面容！得知了创世力所在的玛提乌斯夺走了飞空船。在阿鲁贝鲁的帮助下，众人搭乘另一艘飞空船追了上去。



流程

北の国テノス城镇北侧之前无法进入的设施就是兵器工场。第1图要利用升降机前进。这里有三种升降机，无色的升降机踩上去会自动上升下降；蓝色和绿色的升降机是联动的，一个升高，另一个就下降，通过电脑终端可以进行操控。大家可以仔细看看地图，根据回收宝箱的需要来控制升降机的升降。通过一个什么都没有的过渡图后来到第2图。第2图的特征是在履带上有检查零件的设置，不合格的零件会被丢弃到下层去。简单地

天空篇《天空城》

剧情

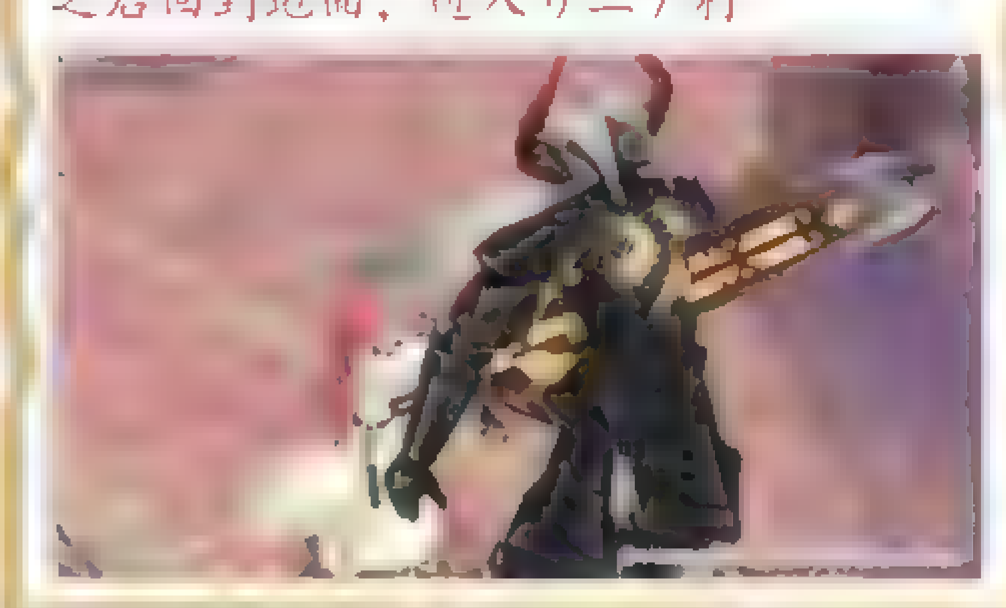
来到天空城后，伊莉娅心中关于伊南娜的记忆开始逐渐复苏：伊南娜因为母亲降临地上被人杀害，打从心底憎恨着地上人。在天空城深处，玛提乌斯告之众人，当初伊南娜和迪兰达尔之所以接近阿斯拉，也是接到拉提奥元老院的命令，伺机将其暗杀。但是爱上阿斯拉的伊南娜本已不想下手，直到得知阿斯拉想用创世力将天上界与地上合二为一。憎恨着地上人的伊南娜无法接受，最终选择了背叛，手执迪兰达尔刺杀了阿斯拉。因为伊南娜和迪兰达尔的背叛，陷入绝望之中的阿斯拉亲手杀死了伊南娜和迪兰达尔，毁灭了天上界。同样由于伊南娜的背叛，阿斯拉的灵魂中诞生了绝望与憎恶之情，从而出现了与卢卡平分阿斯拉的灵魂的另一个人格，那就是玛提乌斯。

玛提乌斯要用创世力毁灭这个世界，相信着玛提乌斯会创造理想乡的希安如梦初醒，却被玛提乌斯无情抛弃。为了启动创世力，玛提乌斯要卢卡亲手杀掉伊莉娅。陷入悲痛与混乱的卢卡唤醒了体内沉睡的阿斯拉的灵魂，使得天空城崩坏。同伴们搭乘飞行船成功逃离至萨尼亚村，而希安救下了卢卡并将其搬运到地上，在萨尼亚村汇合。

因为玛提乌斯的举动，王国雷古努姆与特诺斯停战，枢密院的元老们被哈斯塔刺杀，手下的将军——负责逮捕转生者的奥兹巴鲁德（オズバルド）幻想着拿到创世力成为神。

流程

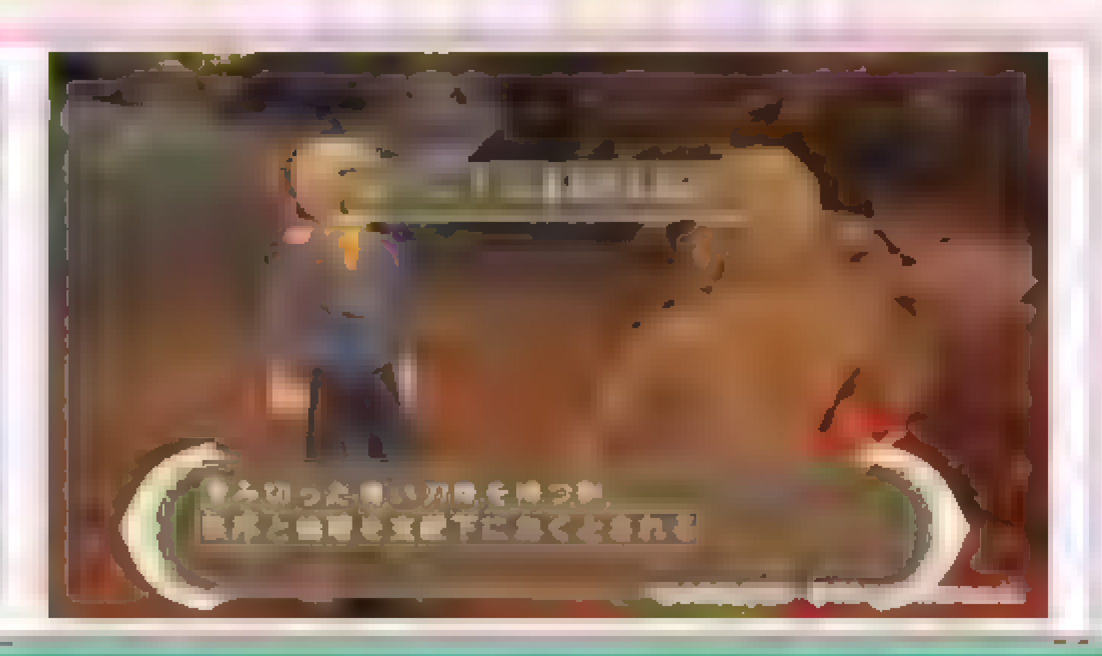
天空城的敌人会散布石化状态，做好对策 第1图会有伊莉娅前世记忆复苏的剧情 第2图与第3图的接口处有一朵花，调查可以看到前世咲耶的剧情 第3图回收三个宝箱后向北前进 第4图与第5图的接口处有一朵花，调查可以看到前世咲耶的剧情 第5图将分散在东、西、北三个方向的烛台点燃后，中间的传送阵就会开启 第6图回收七个宝箱后从北边大门出去 第7图一开始回收不了宝箱，先要去北边用魔法之环射击红色水晶，这样之前去不了的地方就会出现桥 红色水晶右上有一朵花，不要忘记调查 接下来去东边射击绿色水晶，能去的地方又会多出一些 最后射击西北角落的蓝色水晶，回收全部十个宝箱后，从最北端进入第8图 第8图在绿色记忆阵回复后将会迎接BOSS战 BOSS的HP为201960，耐地弱风，最大的特征是钢体非常坚硬 推荐战术是用卢卡去防御近身攻击吸引火力，等待同伴用术进行高频率攻击破掉钢体后再进行攻击 击败BOSS后，进入第9图，调查地面的花之后，再往北走发生剧情 剧情之后回到地面，进入サニア村



[illegible]

剧情

在与阿斯拉的灵魂对话中，卢卡取回了阿斯拉失去的羁绊，找回了自我。来到萨尼亚村，大家都在伊莉娅的家中等待着卢卡回归。得知王都军开始向教团的根据地黎明之塔（黎明の塔）发起进攻，众人决定要抢先攻进黎明之塔，阻止玛提乌斯毁灭世界。



天空篇《天空城》

剧情

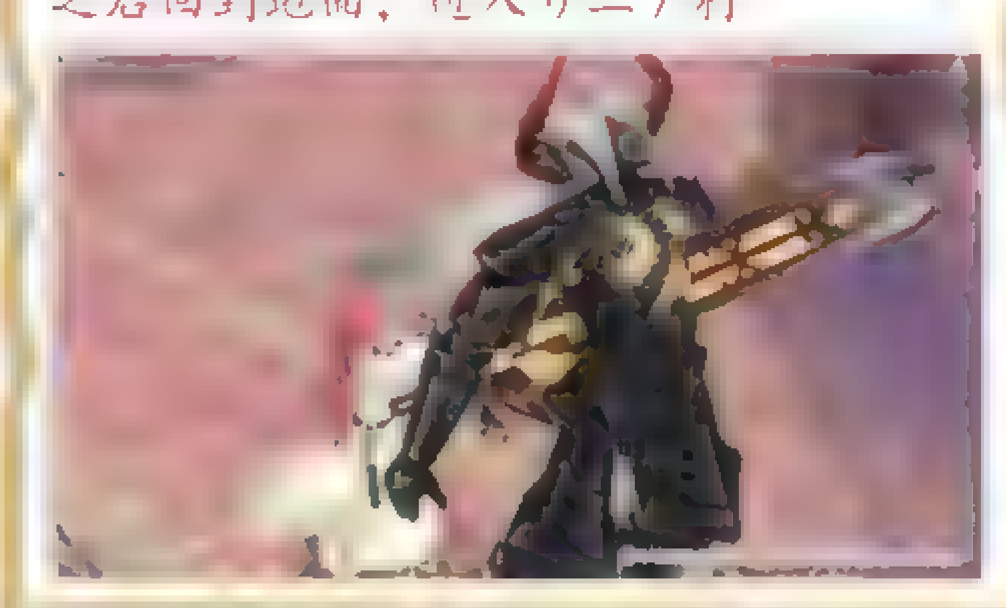
来到天空城后，伊莉娅心中关于伊南娜的记忆开始逐渐复苏：伊南娜因为母亲降临地上被人杀害，打从心底憎恨着地上人。在天空城深处，玛提乌斯告之众人，当初伊南娜和迪兰达尔之所以接近阿斯拉，也是接到拉提奥元老院的命令，伺机将其暗杀。但是爱上阿斯拉的伊南娜本已不想下手，直到得知阿斯拉想用创世力将天上界与地上合二为一。憎恨着地上人的伊南娜无法接受，最终选择了背叛，手执迪兰达尔刺杀了阿斯拉。因为伊南娜和迪兰达尔的背叛，陷入绝望之中的阿斯拉亲手杀死了伊南娜和迪兰达尔，毁灭了天上界。同样由于伊南娜的背叛，阿斯拉的灵魂中诞生了绝望与憎恶之情，从而出现了与卢卡平分阿斯拉的灵魂的另一个人格，那就是玛提乌斯。

玛提乌斯要用创世力毁灭这个世界，相信着玛提乌斯会创造理想乡的希安如梦初醒，却被玛提乌斯无情抛弃。为了启动创世力，玛提乌斯要卢卡亲手杀掉伊莉娅。陷入悲痛与混乱的卢卡唤醒了体内沉睡的阿斯拉的灵魂，使得天空城崩坏。同伴们搭乘飞行船成功逃离至萨尼亚村，而希安救下了卢卡并将其搬运到地上，在萨尼亚村汇合。

因为玛提乌斯的举动，王国雷古努姆与特诺斯停战，枢密院的元老们被哈斯塔刺杀，手下的将军——负责逮捕转生者的奥兹巴鲁德（オズバルド）幻想着拿到创世力成为神。

流程

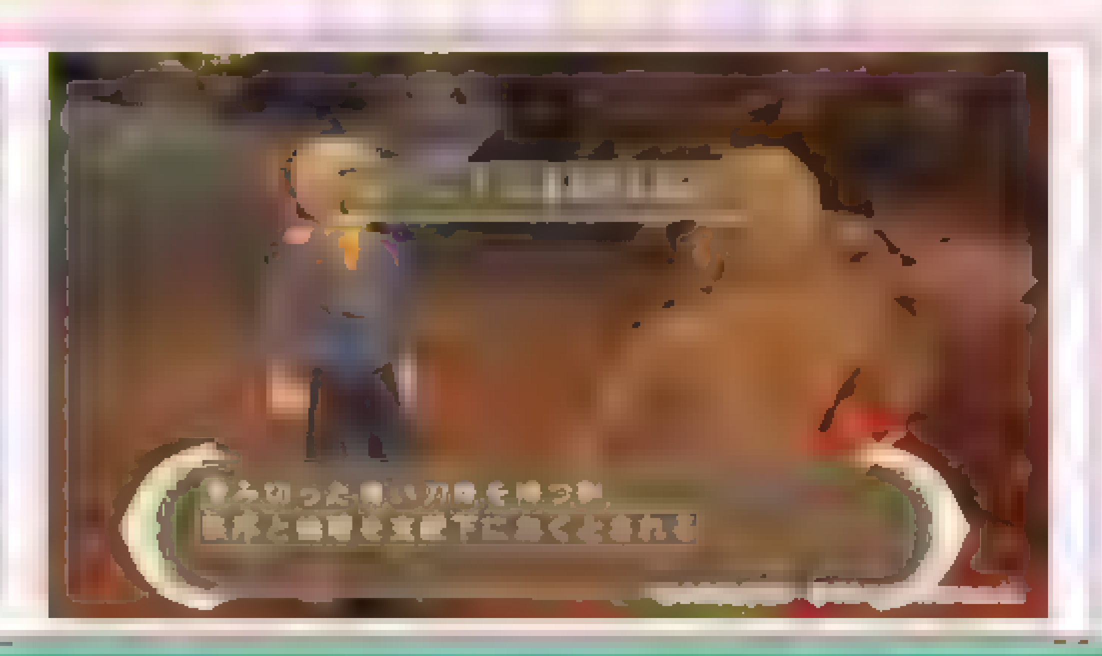
天空城的敌人会散布石化状态，做好对策 第1图会有伊莉娅前世记忆复苏的剧情 第2图与第3图的接口处有一朵花，调查可以看到前世咲耶的剧情 第3图回收三个宝箱后向北前进 第4图与第5图的接口处有一朵花，调查可以看到前世咲耶的剧情 第5图将分散在东、西、北三个方向的烛台点燃后，中间的传送阵就会开启 第6图回收七个宝箱后从北边大门出去 第7图一开始回收不了宝箱，先要去北边用魔法之环射击红色水晶，这样之前去不了的地方就会出现桥 红色水晶右上有一朵花，不要忘记调查 接下来去东边射击绿色水晶，能去的地方又会多出一些 最后射击西北角落的蓝色水晶，回收全部十个宝箱后，从最北端进入第8图 第8图在绿色记忆阵回复后将会迎接BOSS战 BOSS的HP为201960，耐地弱风，最大的特征是钢体非常坚硬 推荐战术是用卢卡去防御近身攻击吸引火力，等待同伴用术进行高频率攻击破掉钢体后再进行攻击 击败BOSS后，进入第9图，调查地面的花之后，再往北走发生剧情 剧情之后回到地面，进入サニア村



[illegible]

剧情

在与阿斯拉的灵魂对话中，卢卡取回了阿斯拉失去的羁绊，找回了自我。来到萨尼亚村，大家都在伊莉娅的家中等待着卢卡回归。得知王都军开始向教团的根据地黎明之塔（黎明の塔）发起进攻，众人决定要抢先攻进黎明之塔，阻止玛提乌斯毁灭世界。



流程

进入サニア村北边伊莉娅的家，剧情之后与伊莉娅的父母对话能获得道具；在村子里调查锅获得食谱；与伊莉娅家门前的女性NPC对话获得道具；与村子西南边的男性NPC对话获得食谱；出村一次后回来在伊莉娅家住宿三次有对话事件。在这之后可以前往东北的魂の巡礼路カルディア以通向黎明の塔，但是建议先去北边的ミュース族の里触发收集最强武器的支线任务

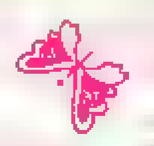
ミュース族の里靠近中央会有剧情，获得食谱和食材；与入口处的NPC对话获得装备；东边调查锅可以获得食谱；与东边中央的NPC对话会失去全部アップルグミ和オレンジグミ，换取上升术防的药草；与东北的两人组对话可以强化魔法之环，能够破坏之前无法破坏的东西，比如封印石；与西北的NPC对话，会得到信件，然后去サニア村与东边的NPC对话，得到回信后再次来到ミュース族の里与NPC对话，之后再回来找サニア村的NPC，最后回到ミュース族の里与NPC对话就能获得称号与武器；在最西北端会遇到锻冶师巴鲁坎的转生者，对话后触发武器收集任务。以下是武器场所与秘奥义的列表。获得武器后交给巴鲁坎，就会得到相应角色的称号与武器，同时解除スタイル里面称号对应的技能，就能发动第二秘奥义了

角色	バルカン的武器	场所	获得武器	称号	第三秘奥义
ルカ	バルカンの绯剑	フルフイの森的绿色记忆阵东北边发生剧情获得	ヴアルナ	天を统べし霸王	魔王灼灭刃
イリア	バルカンの苍剑	神待ちの园第1图西边发生剧情获得	ルシファー	丰穰の女神	RVウィッシュ
スパーダ	バルカンの翠剑	圣都ナーオス西边管家的家里发生剧情获得	スサノオ	终结へと导きし圣剑	神裂闪光斩
コンウェイ	バルカンの虹剑	ナーオス基地第6图，右侧房间深处的桌子上调查获得	アスクレピオス	神の力を授かりし者	インヌメルムアーツ
リカルド	バルカンの黑剑	グリゴリの里进入后剧情获得	ハーデス	战乱を驱ける死神	Eトラジディ
アンジュ	バルカンの白剑	与西の战场军营左侧的安洁的哥哥对话，然后进入下1图击倒BOSS后获得	イスラフィール	ヒンメルの教育系	凤翼炽天翔
エルマーナ	バルカンの橙剑	与ガルポスジャングル里的NPC老爷子对话获得	ルドラ	天上界を见届けし龙神	圣龙崩天烈
キュキュ	バルカンの鸦剑	进入カリュブス矿山后剧情获得	アテナ	星を继ぐもの	インフィニットロンド

进入魂の巡礼路カルディア后，第1图左侧回收一个宝箱，接着调查石碑后触发剧情，会产生一个绿色光点引路。如果不跟着这个光点前进，就会在几个图中陷入随机无限循环。这里没有什么宝箱，所以老老实实跟着光点走吧。当光点消失后，就会来到正确的第2图，第2图往西边走会发生小剧情获得称号。第3图回收五个宝箱，第4图回收4个宝箱，第5图回收4个宝箱后，踩绿色记忆阵回复一下，接下来是BOSS战，BOSS的HP为180488，耐性弱点无，带着三个法师杂兵

首先老规矩解决碍事的杂兵，然后集中攻击BOSS。BOSS的攻击力平平也不会附加异常状态，算是比较好打，只要注意它空中愤怒状态下有个周身的超快速度反击就行了。

黎明之塔《黎明の塔》



剧情

在塔中击倒了哈斯塔后，孔威将他的灵魂从转生的轮回中拯救了出来。奥兹巴鲁德将被击落海中的加德鲁用作新型兵器的能源，无耻的行径也令他倒在众人的制裁之下。孔威也同样阻止了加德鲁的转生，让他的灵魂如他所愿一直残留在地上。来到顶层，看到玛提乌斯与千岁无法发动创世力。卢卡告诉她们，创世力真正的使用方法是两人真心相爱，并不需要其中一人献出生命——为了逃离孤独而使用创世力创造了世界的始祖巨人，又怎么可能定下为了发动创世力，必须夺取心爱的人的性命这样的矛盾条件。阿斯拉和伊南娜能使用创世力是因为他们彼此相爱，而玛提乌斯没有爱着人类的心，因此绝不可能发动创世力。

恼羞成怒的玛提乌斯向众人发起了攻击，甚至唤醒了阿斯拉的灵魂，可这些都无法阻止大家保卫地上的众生。被击败之后，卢卡接受了玛提乌斯的憎恨之心，两个灵魂终于合二为一。发现自己无法夺回阿斯拉的心，千岁绝望地自尽，灵魂被孔威拯救，脱离了转生轮回。原来拯救哈斯塔与千岁的灵魂，就是孔威一直以来的目的。接着卢卡与伊莉娅一起发动了创世力，让天上界与地上再次重合，阿斯拉的夙愿在此刻终于成就。艾尔玛娜想起，前世阿斯拉与伊南娜发动创世力后，天上界并没有毁灭，而是与地上紧紧相连起来。两人的灵魂降落到地面，天地却在融合到一半时戛然而止，这说明创世力同时完成了阿斯拉“天地融合”与伊南娜“拒绝天地融合”两个愿望。正因为如此，所以天上界的转生者才会出现在地上，能够使用天术，而且不断轮回转生。雷姆雷斯湿原的灵魂得不到救赎的原因也在此。而现在天地成功融合，天术也已经消失，大家决定先回到王都雷古努姆，因为这是两人相遇，一切开始之地。

流程

入口处有一个传送阵，可以回到魂之巡礼路加尔迪亚的入口，方便玩家做其他支线

黎明の塔分为3层，下面将进行详细解说

第1层

第1图的下层4个方位各有绿灯和漂浮的石块，用魔法之环射击漂浮的石块，改变表面的纹路，然后调查使其嵌入地下，如果纹路与周围的线路吻合，旁白的灯就会被点亮。4个方位的灯全部点亮后，上层的通路就会打开。第2图是乘坐石块，两条路线殊归同途，但为了回收宝箱还是都走一下吧。顶层有个绿色记忆阵，回复一下后迎接BOSS战。BOSS是哈斯塔，HP为188640，耐雷弱地，打法和上一次一样，不过是血多了点，做好麻痹对策也就不怕了。第3图是长长的阶梯，进入第4图有一个传送阵可以回到第1图。

第2层

第4图下层一开始用魔法之环射击南北两个灯台就可以用石块搭桥，南北两边的宝箱暂时拿不到。第5图一开始在下层，先向南进入第6图。第6图看起来很复杂，其实是一本道，无路可走时射击一下灯台就行了。从北边的出口回到第5图中层，先点亮左侧的灯可以回收一个宝箱，再点亮右侧的灯可以进入第7图。第7图类似于第6图，回收好宝箱后，从东南方向的出口回到第5图，点亮面前的灯回收一个宝箱，然后回到第4图上层。回收南北通路共4个宝箱，然后从西南方向的入口进入第5图。点亮面前的灯后，往西边上阶梯来到第5图的

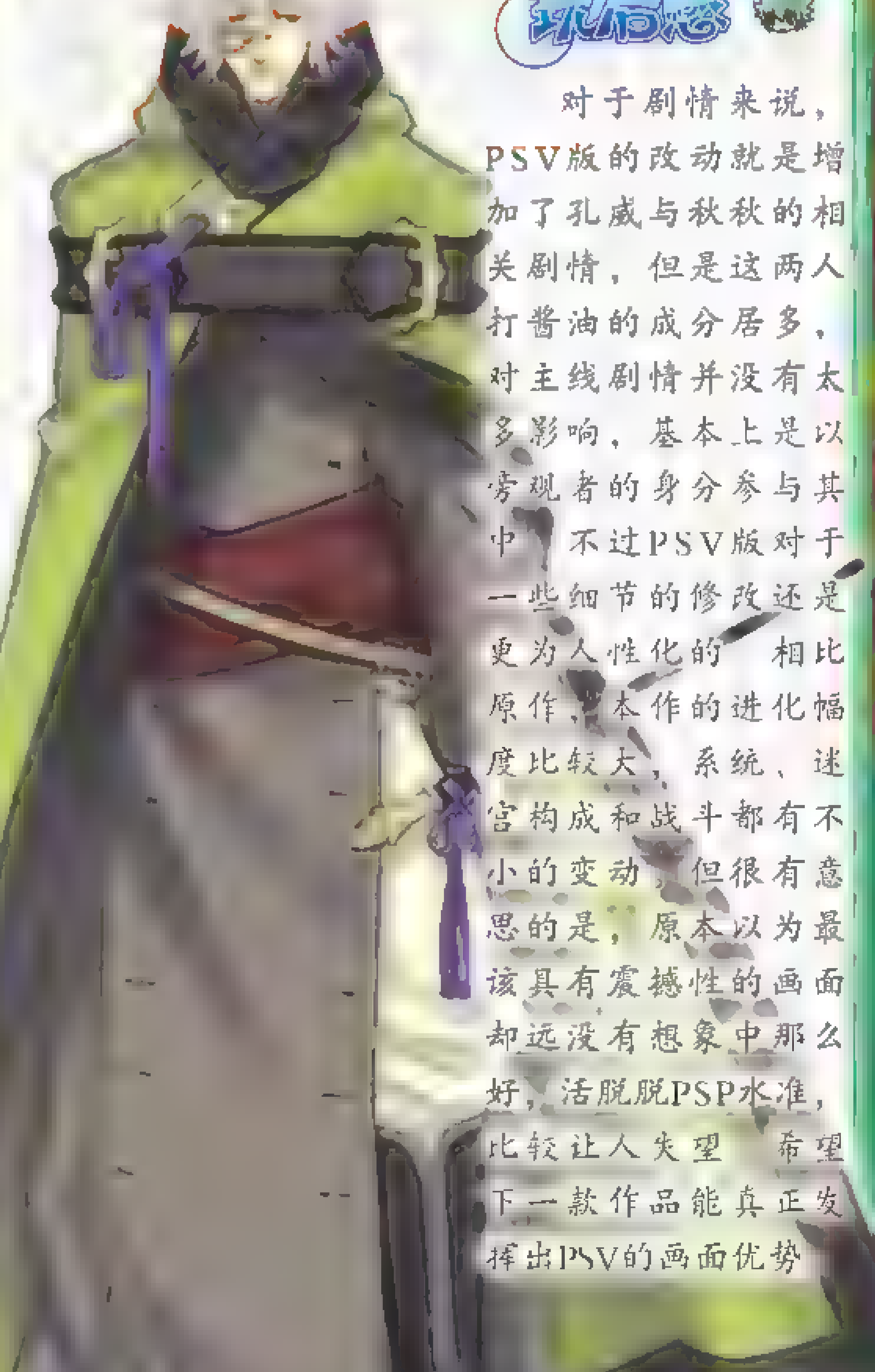
上层。在上层切记不要先去东北方向点灯，务必要先回收北面上下两条路线的宝箱，否则一旦走到西侧带绿色记忆阵的出口，就无法再原路返回了。绿色记忆阵回复之后是一场BOSS战，BOSS的HP为61380，无弱点耐性，先防御后反击也是毫无难度。第8图和第9图是过渡图。

第3层 第9图最上层有绿色记忆阵和传送阵，最好在这里存个档，药品不够了也可以用传送阵回去补充，或者去回收之前错过的宝箱。进入内部就是与玛提乌斯的BOSS战 玛提乌斯第一形态HP为221655，无弱点耐性，不会散布异常状态，用对付大型BOSS的防御反击战术就能打得过。记得在击倒她之前让队伍适当回复一下，因为立刻会进行与第二形态的战斗。第二形态的玛提乌斯HP为?????，无弱点耐性，变成了人形态。攻击全部是光属性，事先如果装备了光抗性的装饰，就会打得非常轻松。同样注意回复队伍，因为击倒她后会立刻转入与其前世姿态——阿斯拉（绝望を背负いし霸王）的战斗。阿斯拉的HP同样为?????，无弱点属性，攻击方式主要是直线的激光攻击和突刺，钢体非常强悍。跟他战斗是要随时注意全员的血量，不停地回复，卢卡更是要彻底在前面吸引火力，尽量把他引向法师不在的方向攻击 阿斯拉OVL爆发后一定要全程咬住并防御他的秘奥义起手，因为他的秘奥义是全体攻击，一旦被命中法师系基本是秒杀，很容易引起队伍崩坏。战胜BOSS后，就可以欣赏大结局了。

结局

天地融合，战争结束，世界重归和平。孔威和秋秋完成了灵魂的救赎后不告而别；利卡路德继承加德鲁的遗志，继续领导古力格力之民踏上新的道路；艾尔玛娜要回去照看她收养的孩子们，让他们好好上学，日后能够自食其力；安洁要回到圣都拿奥斯重建大圣堂，阿鲁贝鲁自然会鼎力相助他最爱的人，并相约以后让安洁住到特诺斯去；斯帕达回到家里去见他的父亲，并计划着让他与卢卡的两个家族联合起来。伊莉娅则回去帮忙重建战后的村庄，并努力学习完成她开学校的梦想。卢卡与她约定，日后一定会亲自去迎接她。（这是求婚啊！）回到自己家中，卢卡也结束了他的改变世界、找寻自我之旅。但卢卡在这个新世界中的旅行，还会继续下去，永不完结。

P.S.孔威与秋秋是数千年来他们的历史中，初次在卢卡这个世界存活的人。救赎了“魔枪的刺客”哈斯塔与“不遇的花姬”千岁的灵魂，孔威的目的已经达到；而秋秋也将这个世界的知识装进了脑海之中。两人回到自己的世界后，就会回到原本的敌对关系。他们真正的身分，就只有留待二周目才能知晓了。



玩后感

对于剧情来说，PSV版的改动就是增加了孔威与秋秋的相关剧情，但是这两人打酱油的成分居多，对主线剧情并没有太多影响，基本上是以旁观者的身分参与其中。不过PSV版对于一些细节的修改还是更为人性化的。相比原作，本作的进化幅度比较大，系统、迷宫构成和战斗都有不小的变动，但很有意思的是，原本以为最该具有震撼性的画面却远没有想象中那么好，活脱脱PSP水准，比较让人失望。希望下一款作品能真正发挥出PSV的画面优势

掌机市场扫描

栏目主持

电玩市场有着与其他不一样的商业链，原因大家都懂，所以价格是很不稳定的，更不可能有什么节假日还有打折促销的情况出现　一般来说都是跟破解还有供货有关，主机一破解就涨价，没破解的主机就继续降价，批发商缺货了就涨价，有大量供货了就降价。春节就是个很好的例子，现在我们就来看看这段时间的市场概况吧

各位玩家春节快乐，收红包应该收得不少了吧，可怜哥我派红包派得手软了（哭）。春节期间，广州各大游戏机集中地都放假了不少，例如最大的海印广场初一到初四都是休息的，初四之后就有店陆陆续续开门了，为此，过年期间笔者也抽空去打探一下，看看各大商家们有没有宰客（笑）。

各种主机都因为过年的关系稍微上涨了一些，随着各大网站纷纷放出主机破解新消息，加之春节时期，估计商家们可能会趁机抬价，不过涨幅一般不大（毕竟真正破解还没出来）。在春节商家现在推出的都是主机+游戏（或主机+游戏+记忆卡套装），港版Wi-Fi+《未知海域》报价+4G卡为2500元左右，3G版+《未知海域》+4G卡套装为3250元，日版Wi-Fi+4G卡为2100元，3G版缺货。看得出商家主推的是港版Wi-Fi，毕竟多了个4G卡和3G功能和一些保护类的配件就多了差不多700元多块钱还真是有些坑爹。3DS在新年期间售价还是稳定的，毕竟之前《怪物猎人》热潮已过（什么？作为3DS玩家你居然还没买《怪物猎人》？去去去，快去买一个）。春节时期上市的大作就只有《生化危机 启示录》，和一些小品游戏如《动物管理员3D》，但也为春节的3DS市场添加了一分销售的动力。

今年的春节市场一扫去年的颓势，无论是“游戏性”的3DS还是机能强劲的PSV，都表现出了强劲的销售势头。春节之前放货降价，节日期间炒作价格，节日之后清仓价格回落，这是每年的规律，不过这一整套规律完整的执行时间往往需要三个月，也就是说春节过后主机价格并不会出现大家想象的跳水。PSV由于之前港版被炒到不合理价格，然后在日版降价后又跟着回落，因此节日期间大家买到的大多数都是日版主机，价格在2200元左右，而我们一直关注的主机套装因为港版炒作的关系没有显示出任何的性价比，只不过在节日最后时刻因为日版主机断货所以有些玩家不得已购买了套装，也算是间接地帮助商家解决了棘手的积压。存储卡方面4G和8G基本上就是购机的标配，价格分别是230元和330元，这样的价格在组卡出现之前都不会有什么波动，玩家可以放心购买。而游戏方面则会在年后出现较大幅度的降价。客观来说，PSV的首发游戏中没有真正意义上的大作，而且一度被炒到500元左右的《真・三国无双 NEXT》和《未知海域》都降到了300元的区间，而《终极漫画英雄对卡普空3》等二线游戏则是200元多元，只不过虽然便宜了，但是因为后续的新作更加吸引玩家的注意，因此这样的价格在玩家购机时也不会有多大的吸引力。另外随着智能手机的流行，如今山寨的屏幕贴膜质量好了不少，没有了之前的“胶水膜”，长时间使用也不会损伤到主机。

3DS走势强劲，在PSV发售之后也完全不落下风，《生化危机 启示录》美版的发售日为2月7日，9号左右市场上应该就会有大量的现货，价格也不超过300元，如果不想玩《怪物猎人3 G》和《新・深爱》的话，美版主机也是一个不错的选择，至于一直“狼来了”的烧录卡，不要对此太过上心，趁着节日的收获在狼来之前买一两个正版把喜欢的游戏玩了才是王道。

欢乐的春节已经过完了，大家该上班的上班，该上学的也差不多快开学了吧。今年过年期间行情跟以往有所不同，价格基本没有太大幅度的变化，今年大家囤货都比较充足，而且货源也没有什么意外，所以价格不仅没有疯涨，反而略有所下降。

由于汇率之类的原因，港版PSV价格要比日版高出许多，日版Wi-Fi版价格大约是2200元，港版则还要贵100元多，因为PSV的游戏是不分区的，所以目前推荐大家购买日版比较划算，不是很急的话也可以再等一个月等美版PSV发售了再比较下价格，哪个便宜买哪个，不用像3DS那样因为喜欢的游戏而纠结了。PSP的销量依然占了差不多半个掌机市场，毕竟价格是越来越便宜了，单机标配最便宜差不多900元块，要是早两年，二手的PSP也不止这个价格呢。

想想当年NDS对PSP的情况，“平均卖出10台PSP才能卖出一台NDS”，真是想想都要落泪，好在3DS上主流大作不断，而且价格真的是很便宜（单机标配大约1200元多），目前销量并不比PSV差，可惜游戏价格比较贵，一些日版主流大作差不多都是300元～400元，而且游戏要分区确实令人非常不爽，反正我是选择了买《怪物猎人3 G》然后慢慢等破解了。至于NDSi和NDSL，官方价格不降咱也没办法，上一代的主机和这一代的新主机居然价格差不多，所以直接不用考虑了。

配件方面，PSV的四种记忆卡价格变化不大，依然是160元到1000元不等，目前阶段建议买4G或者8G的就好，因为价格比较贵，而且买太大容量的也没处用啊。PSP配件没有什么变化，就是充电器基本买不到原装新的了；烧录卡价格有所下调，以往200元左右的DSTWO现在只需要180元左右了。

福建厦门是个美丽的旅游城市，四季宜人，欢迎大家来玩。电玩在这里也有着深厚的历史，到处都是各种电玩城，传统的电玩店也有很多，大多分布在各电子城数码广场购物广场里。但毕竟不是大城市的关系，这里的电玩市场价格也会比北京、上海广州等批发市场所在城市稍高，这也是情理之中。

大部分供货商过年前一周左右就放假回家了，这可苦了零售店里的老板跟伙计们。他们一方面要准备一大笔资金用于囤够过年卖的货，另一方面有的过年还不能回家要坚守岗位。综合以上两点原因，所以过年主机的价格会有小涨。掌机方面PSP-3000报1000元，PSP go报1100元，3DS日版1350元，3DS美版1250元，PSV Wi-Fi版2200元，PSV 3G版2500元。需要注意的是现在PSP-3000跟与PSP go的翻新现象很严重，各位玩家一定要睁大眼睛看清楚，实在不会看就找懂得的、有买过的朋友一起去，或者找一家信誉好的电玩店去买。最近电玩市场的新宠是PSV，玩家跟店家都在盼望着这台继承了PSP血统的掌机能够在国内再现PSP当年的辉煌。不过个人认为有点难度，毕竟现在的智能手机都很成熟了，分掉了掌机市场很大一杯羹。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为“元”。本辑所列价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（美版）	3DS（日版）	PSP go	PSP-3000	NDSi	NDSi LL	MSD（8G）	MSD（16G）	MSD（32G）
广州	掌电堂	1200	1250	900	1000	1150	1400	80	120	–
北京	绿洲电玩	1250	1300	900	950	870	900	80	110	200
上海	易玩客栈	1250	1350	950	–	900	–	70	140	–
四川成都	新亚电玩	1200	1250	900	950	900	1000	80	150	230
福建厦门	玩高数码电玩	1250	1350	1100	1000	800	900	130	180	260
浙江杭州	江城博晶电玩	1200	1300	950	1000	850	900	80	140	220
江苏苏州	哇靠电玩	1190	1290	1080	980	980	1280	88	138	198

PSV主机与相关周边

城市	提供者	PSV（Wi-Fi）	PSV（3G）	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡(16G)	记忆卡(32G)
广州	掌电堂	2100	2650	190	330	–	–
北京	绿洲电玩	2180	2600	230	330	500	850
上海	易玩客栈	2150	2600	180	250	480	800
四川成都	新亚电玩	2200	2700	160	300	580	1000
福建厦门	玩高数码电玩	2200	2500	200	300	600	900
浙江杭州	江城博晶电玩	2250	2450	200	350	590	950
江苏苏州	哇靠电玩	2180	2480	150	290	520	880

硬件短消息

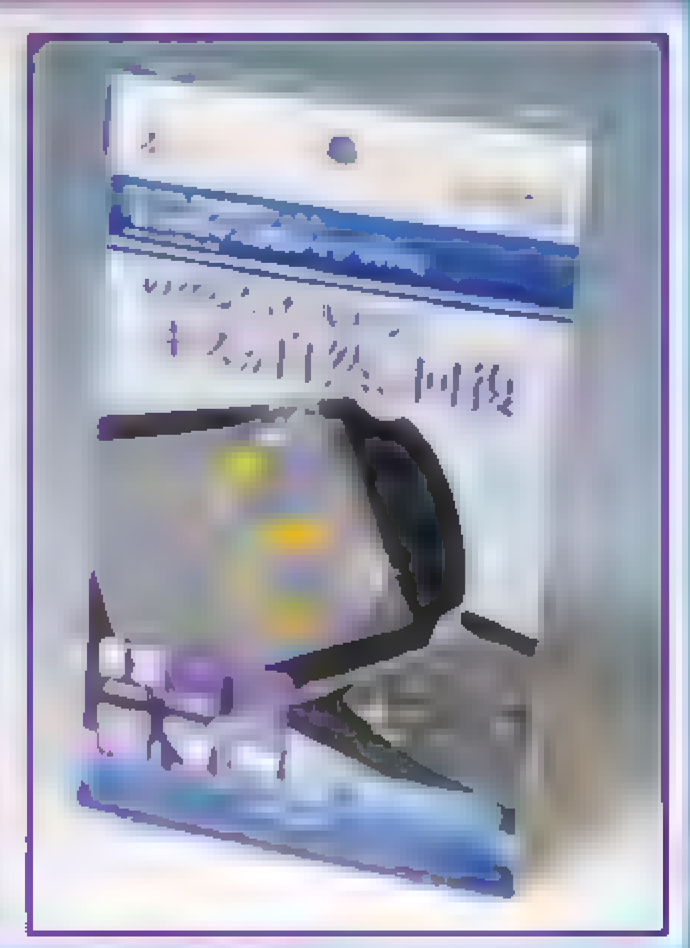
文 就爱360

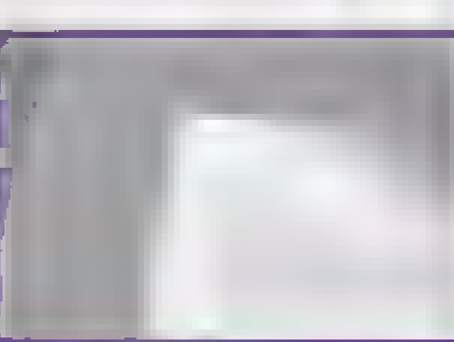
近年电视流行3D风，甚至连今年的春晚也推出了3D版，还有国内自制的3D首[illegible]效果都很好，看来国内3D领域正与国际迅速接轨。不过对于戴眼镜的同学来说，观看的时候还要再加副眼镜，着实麻烦，热切盼望像3DS一样的裸眼3D时代的真正来临。[illegible]让我们看看最近有哪些有趣的周边推出吧。

PSV屏幕贴膜

名称：[illegible]
[illegible]
种类：贴膜
出品：[illegible]
对应机种：PSV
官方价格：[illegible]

新买了PSV，贴膜是必须的。这款贴膜产品不仅有屏幕膜，还有专为背部的触控板准备了贴膜。贴膜的通透性很高，不会影像游戏观看，更不会影响触控的手感。贴膜也有被划的时候，本产品具有自动修复功能，如果是不厉害的划痕，会自动修复，是不是很神奇呢？这完全得益于贴膜使用的特殊材质。





超级马里奥3DS保护套

种类：保护套
对应机种：3DS
官方价格：[illegible]日元

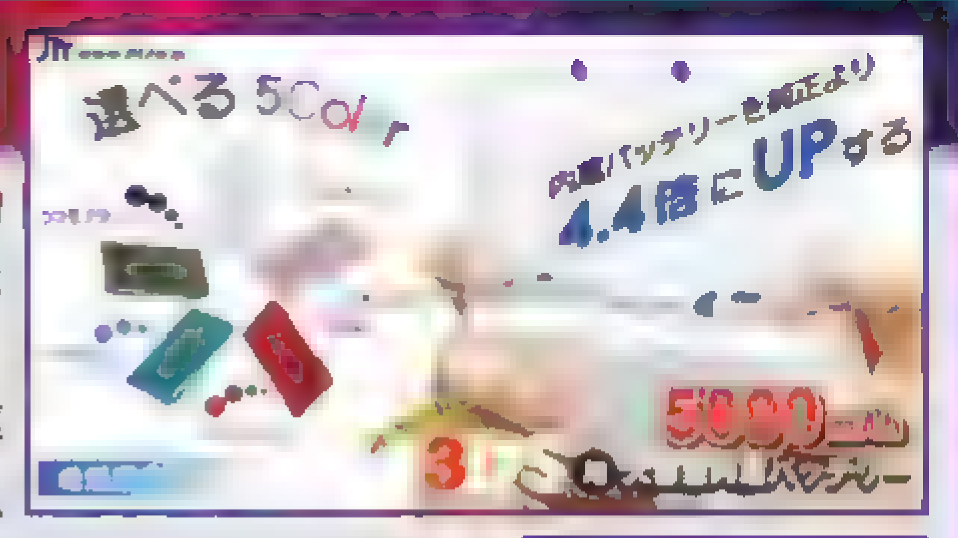
距离任天堂FC发售已经近30年，FC是很多玩家的启蒙者，上面更是诞生了无数的经典，比如《马里奥》。这款3DS保护壳则是以初代《马里奥兄弟》为模板制作。外壳为黄色，上面印有大大的马里奥形像，而且还是像素版的哦。保护壳使用橡胶，手感不错，摄像头、开关键等处都进行了镂空处理，方便操作。

时尚PSV收纳包

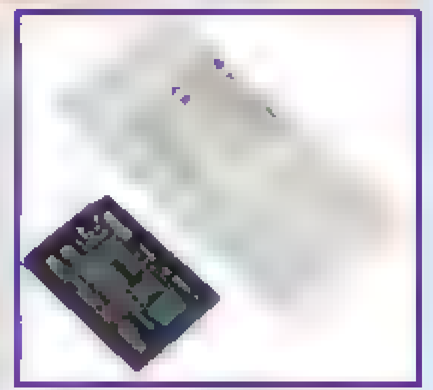
名称：Beams PSV Bag
种类：保护包
出品：Beams
对应机种：PSV
官方价格：2800日元

作为一个潮人，你肯定不喜欢用普通的包包装PSV吧？日本著名的时尚品牌Beams将于3月22日推出PSV专用的包包，专为时尚人群准备。包包能够将PSV主机放入，正面印有Beams大大的Logo，显示其身分与众不同。包包的背面还有腰带扣，方便携带。如果购买包包的话，还会送一根腕带，还有一条擦镜布，与包包同样的设计风格，很厚道吧？

3DS背壳电池



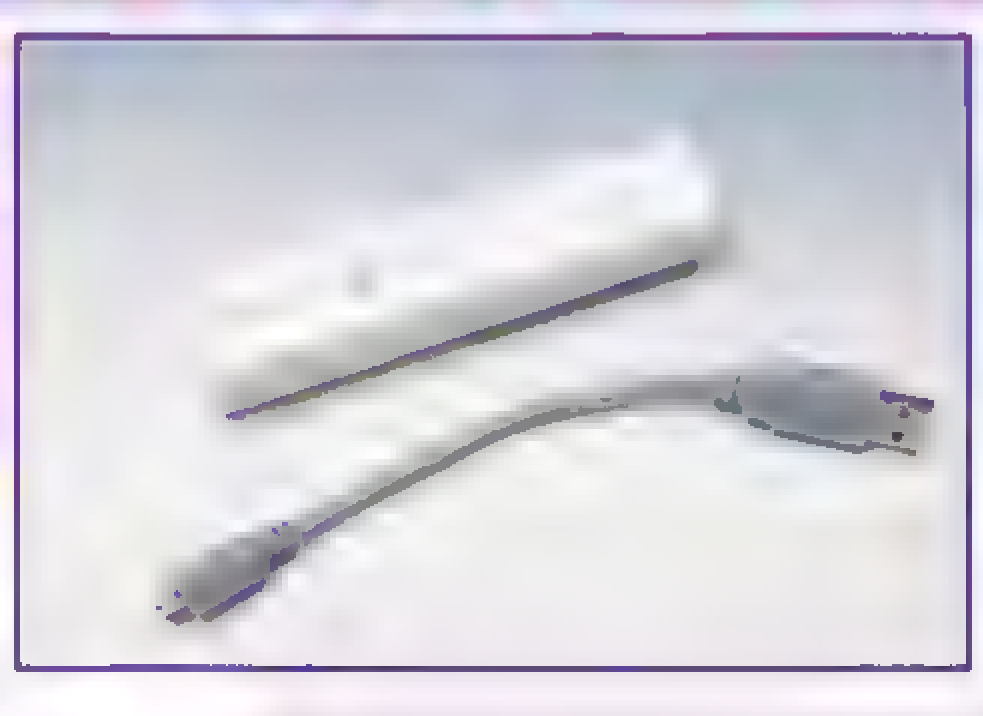
老任的掌机一代比一代费电。想当初，厚厚的GB用5号电池，能游戏10小时。这也成为GB战胜GG的关键点。如今的3DS，如果开启3D显示，简直成了电老虎。如果想痛快地玩游戏，还是准备一块外接电池吧。由日本JTT设计的这款电池产品，采用了背夹的形式，可以卡在3DS主机的底部。既方便携带，又不会影响手感。电池的容量特别大，达到了5580毫安，大约是3DS原配电池的4倍。不过安装的时候，需要拆卸3DS背板，而且会增加重量哦。



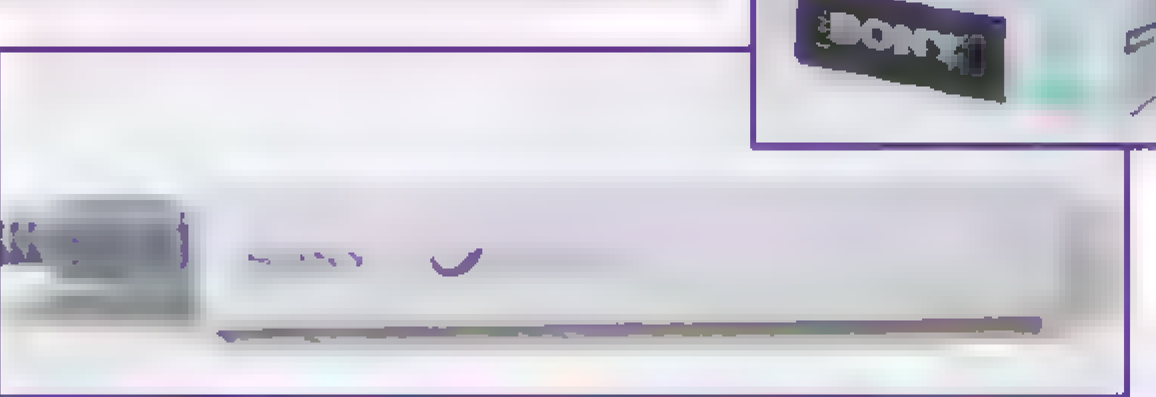
PSV握把

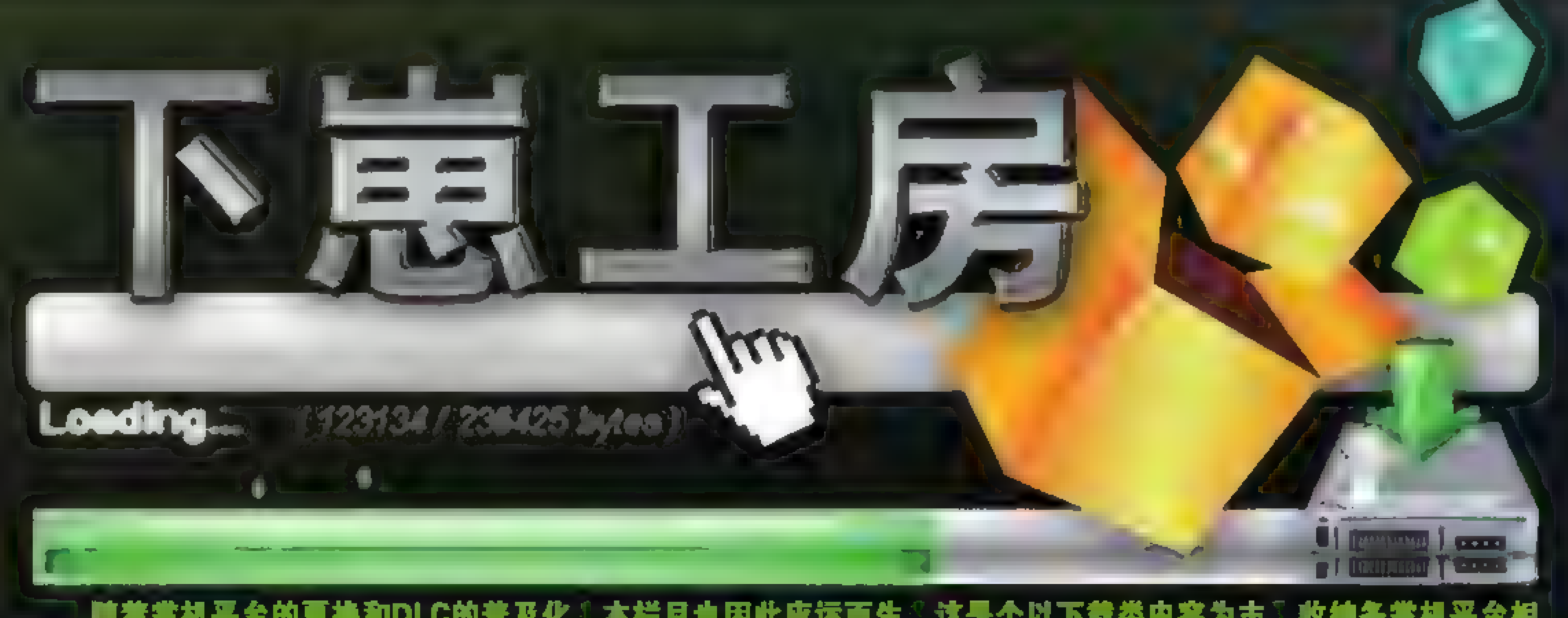
相信有部分玩家觉得PSV的游戏手感还是不够好，这也难怪，毕竟是掌机本身的外形设计上受到局限，如果想提升手感的话，还是购买一个握把产品比较好。这款产品专为PSV设计，外形能和PSV完全贴合。产品采用轻质塑料，重量只有57克。

USB便携电源



相比3DS，其实PSV也蛮耗电的，因此准备一个便携电源就很有必要了。这款电源产品内置了2000毫安的电池，能够快速的为PSV充电。产品采用了标准的USB接口，如果你有转接头的话，也可以为3DS、iPhone等设备进行充电。电源小巧，很容易携带哦。





随着掌机平台的更换和DLC的普及化，本栏目也因此应运而生。这是个以下载类内容为主，收纳各掌机平台相关下载消息的一个专栏。栏目构成以已发售游戏的DLC内容介绍和解谜为主体，DLC资料为辅助，务求带给玩家丰富的下载相关内容。

怪物猎人3 G

◆Capcom◆ACT◆2011年12月10日◆1～4人

本作从发售开始，就一直在不断更新任务，其中部分装备和武器需要完成下载任务才能获得制作的相关道具，和游戏有着非常好的联动性，也让猎人玩家们有着不断玩下去的动力。由于游戏发售时间较早，前期的下载任务相信不少同学早就体验过了，因此本作的下载任务就从1月中旬开始更新。

ロロ军曹·侵略作战

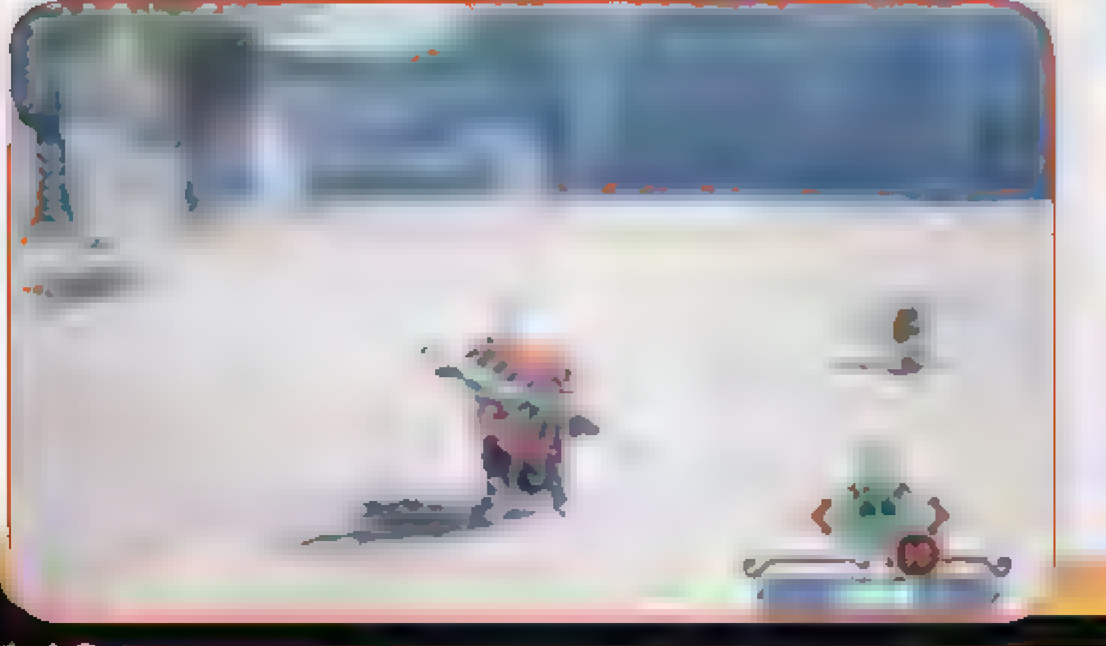
更新时间：2012.1.27

任务解说

任务类型	狩猎	参加条件	HR6以上
任务等级	★7	契约金额	1320z
指定地点	陆上斗技场	报酬金额	14400z
成功条件	狩猎1头翠水龙	时间限制	50分钟

任务解说

非常有意思的任务，登场的两只翠水龙分别对应大金和小金级别。两头翠水龙同场，千万不要因为是陆地斗技场就小瞧它们哦！大金翠水龙的体积十分吓人，就算是使用斩击斧这类打点很高的武器也难以造成有效伤害，不过因为它的体积太大，最常用的甩尾反而对自身周围没有多少威胁，近战猎人可以放心在其右脚附近输出。而小金翠水龙因为体型问题就安全不少，它的招式除了水铁炮外几乎毫无威胁。如果玩家没有特殊需求，建议集中火力讨伐小金翠水龙，只要战斗中留意大金翠水龙的蛇行，基本没有生命危险。



凶いの兆し

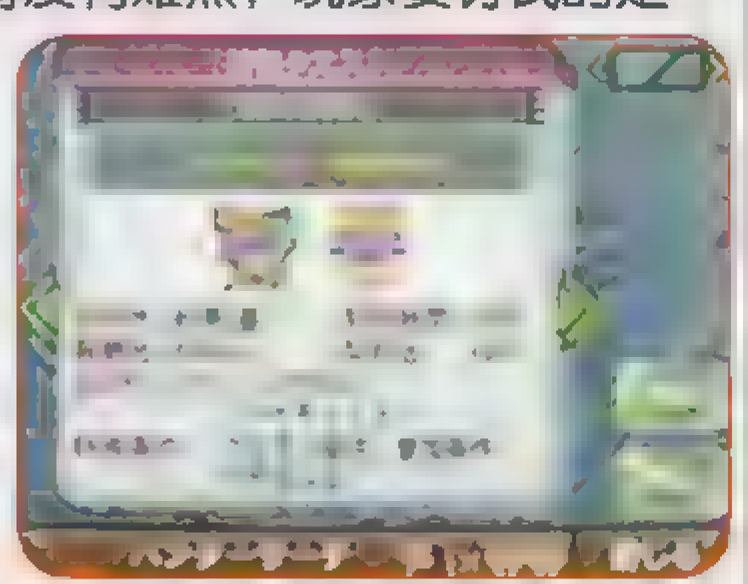
更新时间：2012.1.27

任务解说

任务类型	狩猎	参加条件	HR6以上
任务等级	★7	契约金额	620z
指定地点	砂原（昼）	报酬金额	6200z
成功条件	狩猎1头彩鸟	时间限制	50分钟

任务解说

任务本身没有难点，玩家要讨伐的是一头实力不济的彩鸟。不过这头彩鸟呼唤出的同伴来头可不小，那就是让玩家无比纠结的怒食恐暴龙！这头怒食恐暴龙的攻强等级和G级乱入的恐暴龙没有多大区别，不过要防止彩鸟给它加防，当其乱入后要立刻使用こやし玉让其中一头怪物换区。当然消除防御下降状态的道具和陷阱肉也要带上，可以让讨伐过程轻松不少。



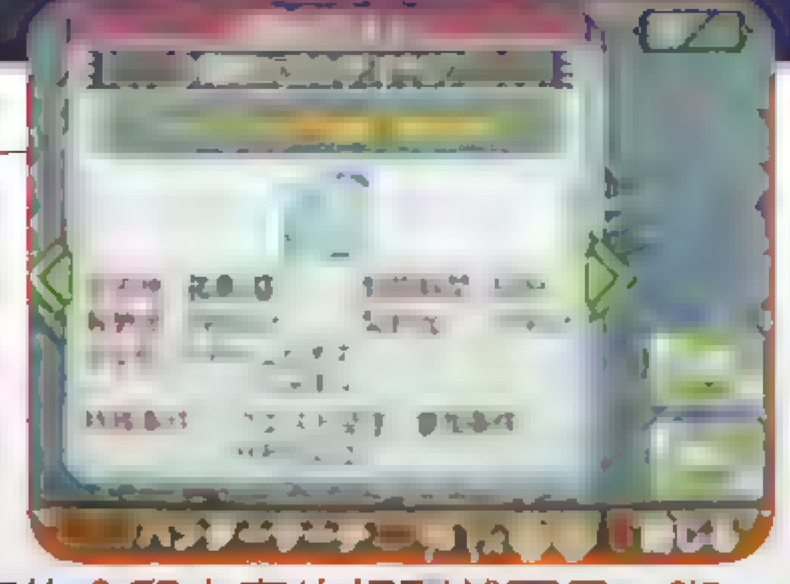
[illegible]

更新时间：2012.1.20

任务解说

任务类型	狩猎	参加条件	HR6以上
任务等级	★8	契约金额	1790z
指定地点	孤岛（昼）	报酬金额	19500z
成功条件	狩猎1头白海龙	时间限制	50分钟

任务解说



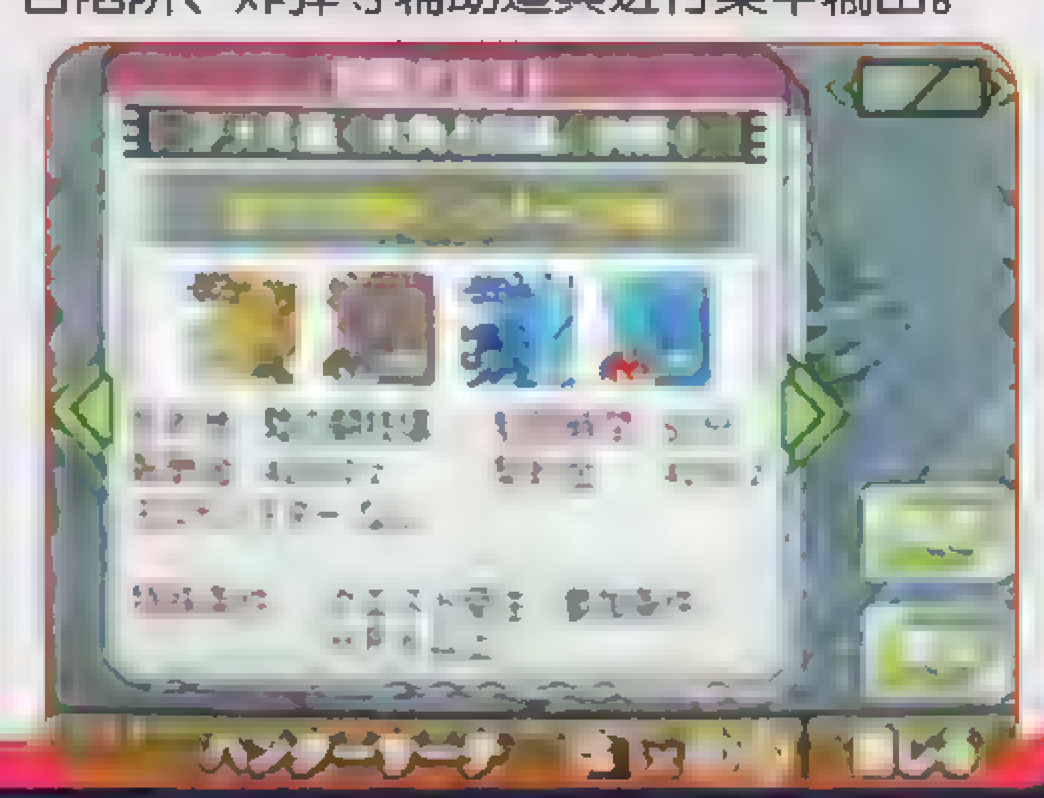
千万不要小看这头白海龙，它的恐怖实力从高额的契约金和丰富的报酬就可见一斑。该任务出现的白海龙攻强等级比起G级有所增加，不过最具威胁的是它的近身放电频率提高几倍，最好使用长枪、铳、片手这类能马上防御的武器应战，当然防具方面也要尽量提升雷属性抗性。

任务解说

任务类型	狩猎	参加条件	HR6以上
任务等级	★8	契约金额	4200z
指定地点	陆上斗技场	报酬金额	42000z
成功条件	狩猎角龙、爆锤龙、黑角龙、钢锤龙1头	时间限制	50分钟

任务解说

算是目前下载任务中最难的一个，四头怪物分为两组登场，其中角龙和爆锤龙为一组，黑角龙和钢锤龙为另一组。任务的难点在于“下半场”的黑角和钢锤，建议在讨伐角龙和爆锤龙的过程中尽量节省药物和辅助道具的消耗，等黑角龙和钢锤龙出场后立刻用闪光玉牵制它们，由于G级钢锤讨伐起来略显麻烦，因此尽快解决黑角便是我们的首要任务，建议用闪光玉控制住黑角后马上配合陷阱、炸弹等辅助道具进行集中输出。



3DS

雷顿教授与奇迹假面

◆Level-5◆AVG◆2011年2月26日◆1人

魔女的空中散步

魔女的空中散步⑥

魔女的空中散步⑦

魔女可以点亮小镇里的每一盏灯，每盏灯的照射范围为横竖直线，光线无法穿透障碍物。要求在横竖没有重复点灯的情况下让小镇的全部地方都亮起来（同一直线上有多盏灯时灯会变成红色）。

四方领地

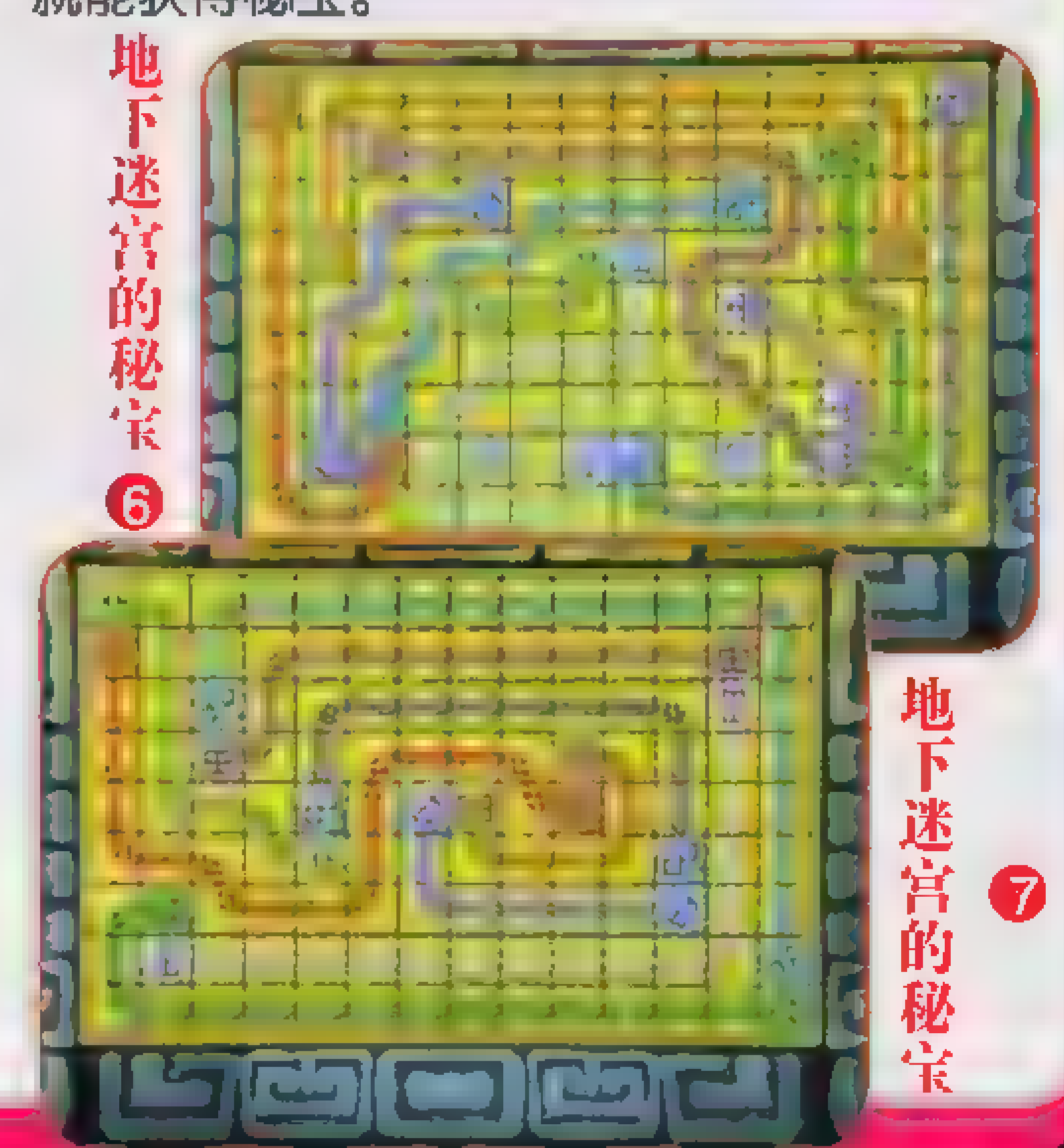
每个城镇上的数字代表该城镇能拥有的土地，按照每个城镇的要求将土地分给它们。

四方领地⑥

四方领地⑦

地下迷宫的秘宝

将相同的符号用线连起来，线与线之间不能交叉，将所有相同的符号全部连起来后就能获得秘宝。



地下迷宫的秘宝⑥

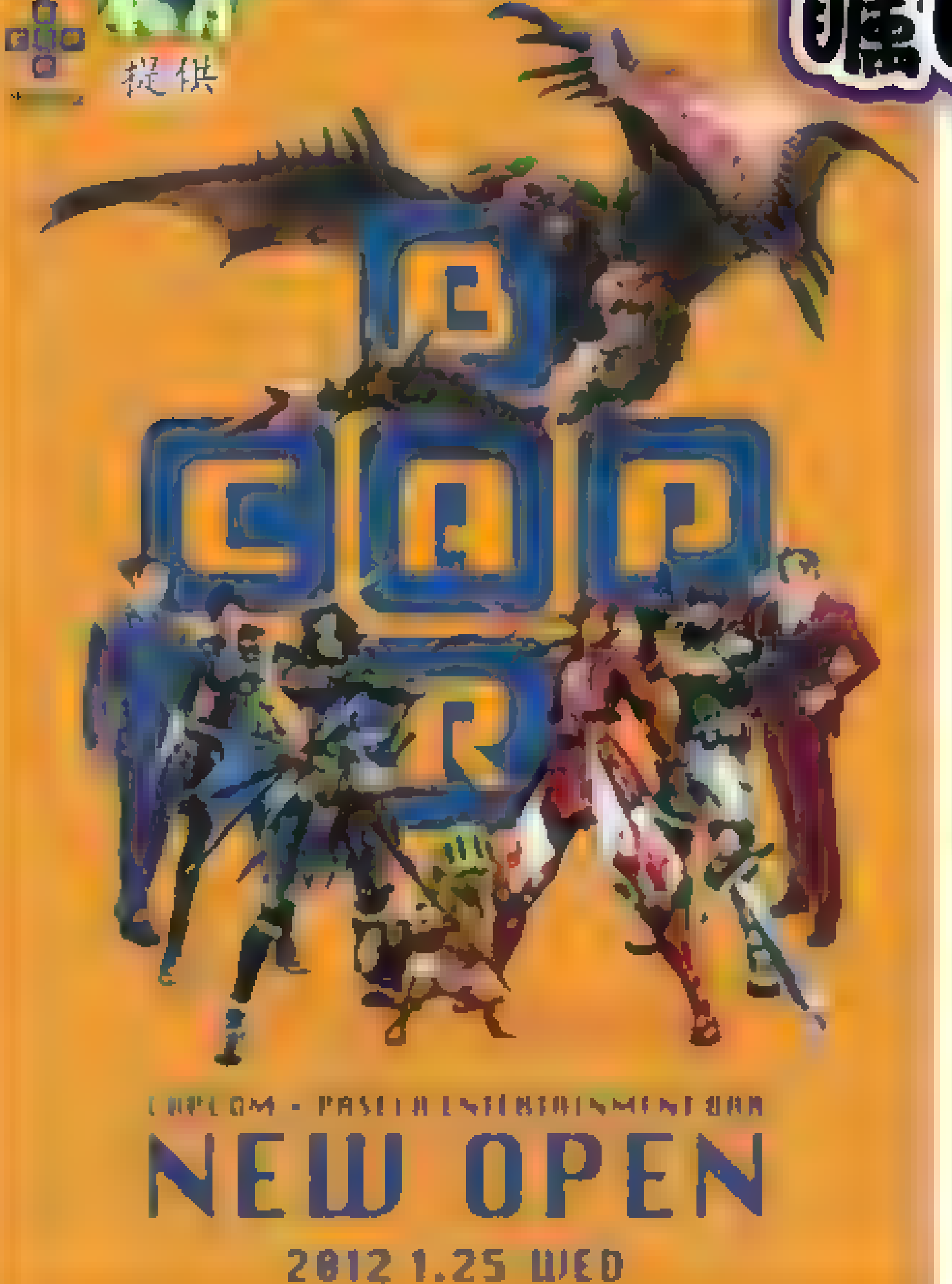
地下迷宫的秘宝⑦

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

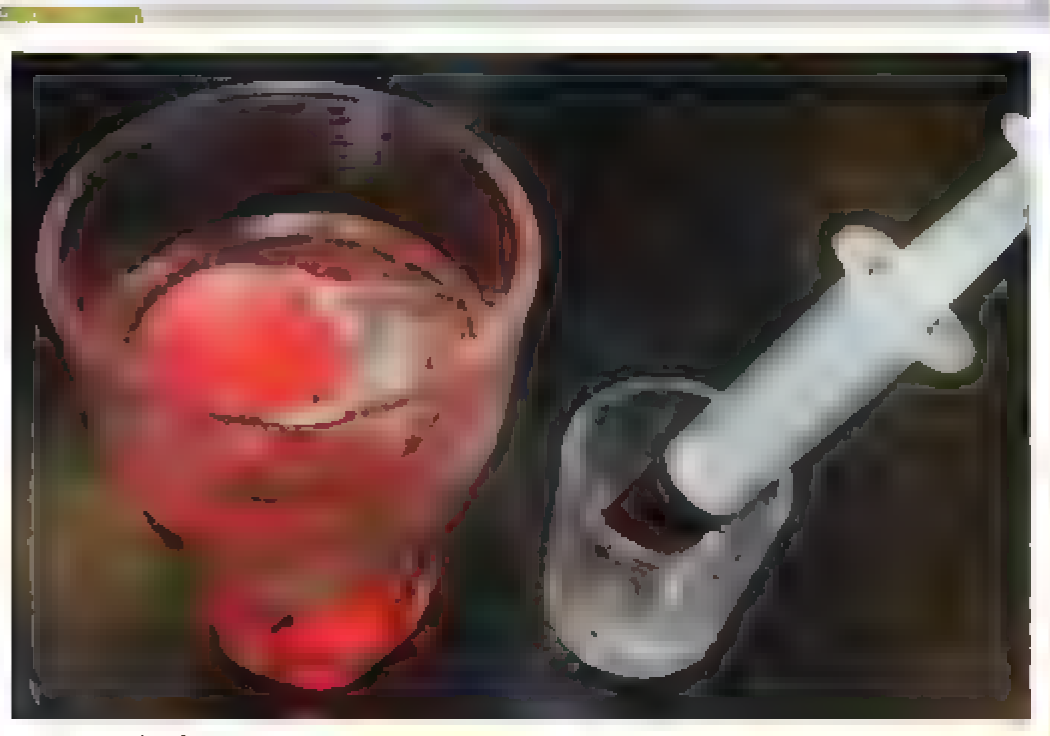
Capcom酒吧1月25日开业，瞩目各种趣味菜单

提供



■既然是酒吧当然不能不提酒，这些形形色色的果酒令人垂涎欲滴，其中一瓶上还有“前田庆次”的字样。

▲相当华丽的菜单，每道菜的旁边都有其对应的角色或怪物，以表现其由来。



◀G病毒血清，把注射器里的液体注入杯子，红色立即扩散开来。

▲这是一个草莓酱的夹心蛋糕，不过列位看仔细了，其实是个口味略重的大脑形状。

▲暴君沙士猪小排，使用喷枪现烤，味道的关键是最后撒上去的超辣暴君沙士酱。

就在我们欢度春节的时候，Capcom又在东京新宿的歌舞伎町设下了特别的“场子”。不消多说，这自然是为了配合《生化危机 启示录》发售而打造的助兴活动，除了《生化危机》外，《怪物猎人》、《战国BASARA》、《逆转裁判》等Capcom当家名作也成为酒吧里的菜单素材。店内不仅有精心的布置和美味珍奇的佳肴，还设有新游戏的试玩台。遗憾的是酒吧的面积并不大，只能同时容纳32个客人，所以需要事先领取预约券，能够亲临现场的都可谓幸运之至了。

▲猿飞佐助甲贺手里剑猪扒饭，盘子的形状非常别致。

▲经典的狩友熟肉，有很高的还原度。

大冬天里玩《猎人》、吃雪糕

UKY 提供

《怪物猎人3 G》在日本卖得如火如荼，相关的合作产品也开始涌现了，近日，Capcom与日本赤城乳业合作，推出带有《MH3G》主题与卡通形象“嘉丽子”图案的雪糕。雪糕？没错，虽然目前正是隆冬时节，但广大猎人们可能在《MH3G》的世界里正打得热火朝天，大冬天里吃吃雪糕降降温也好（笑）。

雪糕为洋梨口味，定于1月24日发售。雪糕的包装有3种，一种是身着狗龙装的嘉丽子与碎龙对峙的场面；一种是嘉丽子与身着海龙套装的哥哥“嘎里嘎里君”在一起的样子，其中查查和卡洋巴也会登场；还有一种嘎里嘎里君拿着雪糕与碎龙对峙的样子，充满夸张搞笑味道。

此外，在包装的背面还附带有QR代码，输入代码之后可以登录日本“猛汉部”，然后下载原创主题手机待机画面，对于FANS来说这个好像更有吸引力哦

自从“《怪物猎人》系列”开始大红大紫，各个领域的厂商都关注起这个香饽饽，Capcom也非常积极地与各厂商展开合作，从食品、周边、动画到电视节目、旅游项目等不一而足，《MHP3》的合作活动更是达到一个顶峰，这种跨领域的合作自然能获得更好的宣传效果，达成一个双赢的局面，相信今后有关《MH3G》的合作还会有更多，看看以后还会有什么新奇东西出来吧。

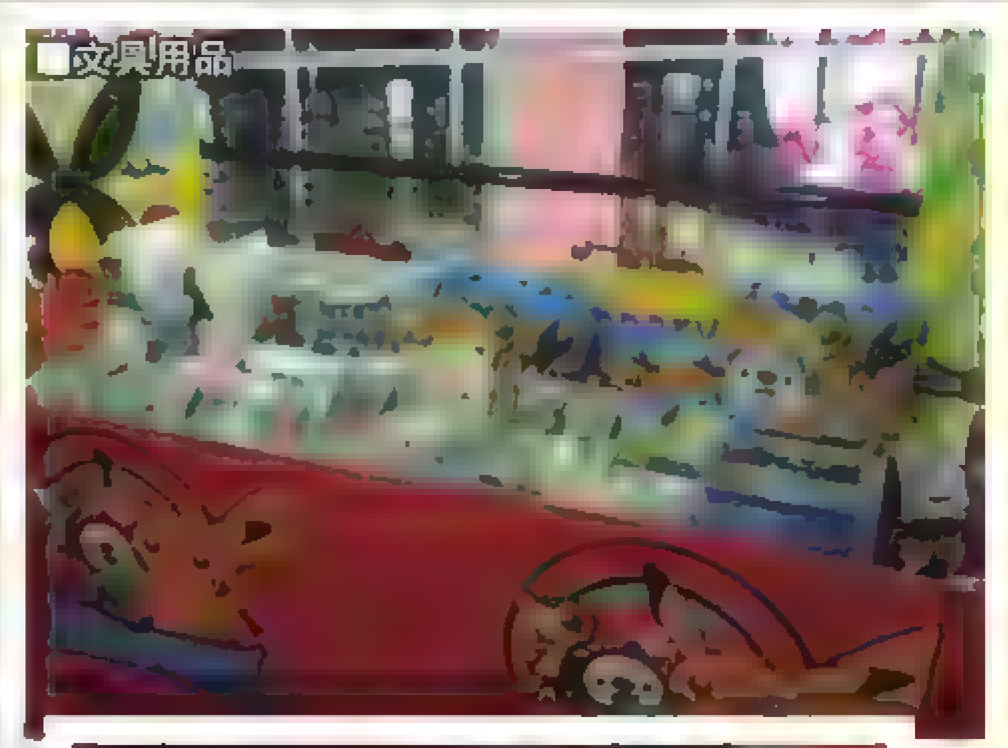
2012新春《宠物小精灵/神奇宝贝》香港粉丝同乐活动

提供

▲官方海报

■周边产品销售现场，背景上有一个很大的圆头圆脑的皮卡丘。

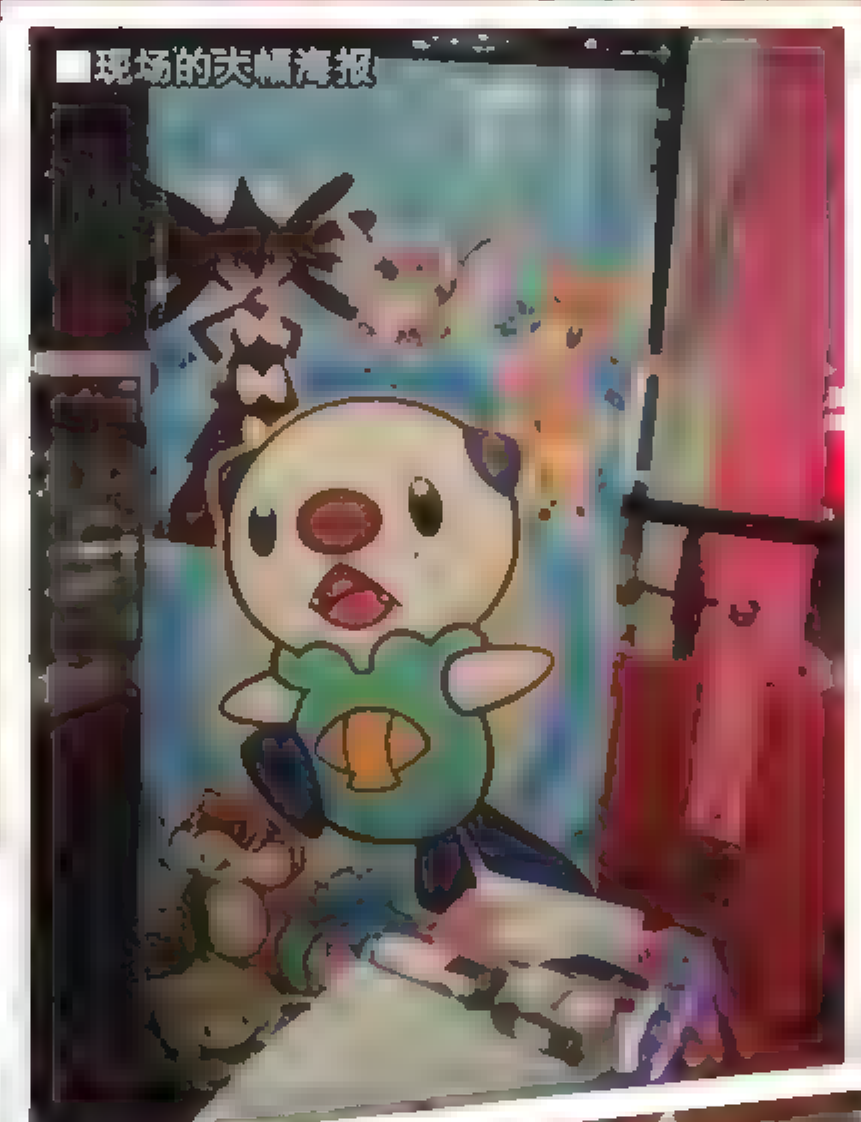
1月23日是农历春节，而在春节前的4天，也就是1月19日到1月23日这几天，官方举办的“2012新春《宠物小精灵/神奇宝贝》香港粉丝同乐活动”进行得热热闹闹，香港的《口袋妖怪》FANS也以特殊的方式迎来了新年。



■文具用品

活动地点在九龙湾MegaBOX、童真天地对面，活动内容包括了周边产品销售，掷骰子钓鱼等游戏活动以及人偶见面会等。由于香港并没有日本那样的口袋妖怪中心，所以这些官方周边由于运输成本增加比在日本买要贵，但玩家的热情度并未因此降低。

顺便说下，第三天的人偶见面会并非只是工作人员简单地打扮成大玩偶和FANS合影，而是会表现出不同的心情，比如有时会手舞足蹈，有时会主动往人身上贴，而心情不好时会静静地面壁……同样在第三天，香港歌星吴若希也出席了活动，并演唱了动画《超级祝愿》的主题曲《神奇大地》。下面是一些活动现场的图片，以下图片都来自于C2CLUB论坛。



■现场的大幅海报

■这些是帽子

■这里是掷骰子、钓鱼的游戏活动

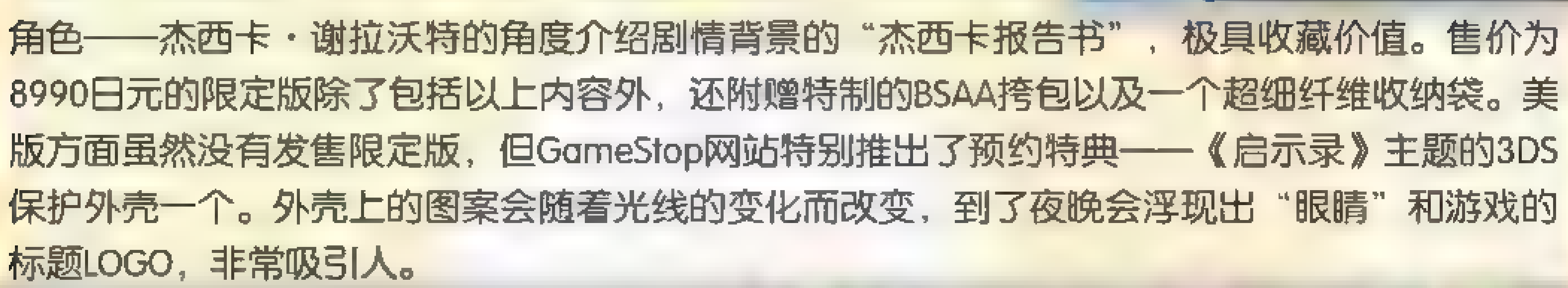
▲好多的玩偶……

《生化危机 启示录》相关周边欣赏

提供

作为2012年初备受关注的3DS游戏，《生化危机 启示录》已经如约和玩家们见面。从游戏内置了英、日、法、德、意、西共6种语音和字幕就足以看出Capcom对本作推广的不遗余力。游戏的具体内容可以参看本辑攻略，这里则与读者们一同欣赏本作的相关周边。

作为日版预约特典的《启示录报告书》影像DVD，除了包含有官方宣传影像、开发小组访谈、特别嘉宾影像外，还有从游戏角色——杰西卡·谢拉沃特的角度介绍剧情背景的“杰西卡报告书”，极具收藏价值。售价为8990日元的限定版除了包括以上内容外，还附赠特制的BSAA挎包以及一个超细纤维收纳袋。美版方面虽然没有发售限定版，但GameStop网站特别推出了预约特典——《启示录》主题的3DS保护外壳一个。外壳上的图案会随着光线的变化而改变，到了夜晚会浮现出“眼睛”和游戏的标题LOGO，非常吸引人。

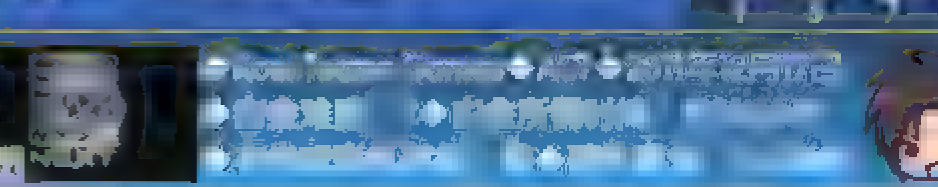


白金殿堂

栏目主持：苍弩

随着PSV的发售，掌机平台也迎来了“奖杯”系统。本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

真・三国无双NEXT

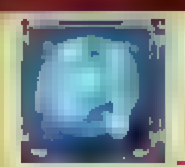


本作虽然没有养成要素，但想要白金非常耗时。“人类皆兄弟”和“恋爱指南役”这两个金杯至少要打通争霸模式78次，因此要把“武将收集家”和“武器收集家”这两个奖杯融入到刷取的过程中，才能够更有效率地完成。装备品和镀类道具的入手方法请参看《掌机王SP》174辑附赠的“PSV实用别册”。剧本“易しい”和“普通”难度的剧本在初次进行演义模式时就可以有针对性地拿掉，限定“难しい”和“修罗”以上难度的剧本在没有好武器的情况下容易被强制的单挑战绊住脚，此时不妨建议去争霸模式刷一下武器再回来。另外，共斗模式下的4个任务难度很高，虽然找到方法后单人也可以通过，但想要获得S级评价，3～4人联机是必须的，“装备品收集家”这个铜杯很可能会成为玩家与白金之间的一道鸿沟。因此还是那句话——想拿白金，先找3位好战友吧！

奖杯列表

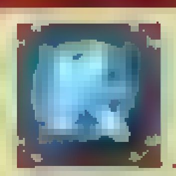
奖杯	名称	获得方法
白金	真・三国无双	取得其他所有奖杯
铜	新参者	作成游戏存档
银	大帝	通过演义模式的全部12个剧本
铜	黄巾の乱	通过演义模式的剧本“黄巾の乱”
铜	反董卓连合	通过演义模式的剧本“反董卓连合”
铜	江东の覇者	通过演义模式的剧本“江东の覇者”
铜	群雄割据	通过演义模式的剧本“群雄割据”
铜	三顾の礼	通过演义模式的剧本“三顾の礼”
铜	赤壁の战い	通过演义模式的剧本“赤壁の战い”
铜	天下三分	通过演义模式的剧本“天下三分”
铜	覇道悠々	通过演义模式的剧本“覇道悠々”
铜	猛虎疾驱	通过演义模式的剧本“猛虎疾驱”
铜	仁の英杰	通过演义模式的剧本“仁の英杰”
铜	天下统一	通过演义模式的剧本“天下统一”
铜	暴威猛进	通过演义模式的剧本“暴威猛进”
铜	起こす者	争霸模式“2势力地图”通关
铜	承ける者	争霸模式“3势力地图”通关
铜	转ずる者	争霸模式“4势力地图”通关
铜	结びし者	争霸模式“5势力地图”通关
铜	覇道をゆく者	争霸模式通关5次
银	覇を极めし者	争霸模式通关50次
铜	写し出す者	在游戏模式的“无双抓拍”中留影
铜	游び好き	完成游戏模式下“速驱”、“铁壁”、“射击”、“策谋”4个项目

奖杯	名称	获得方法
铜	共斗王	完成共斗模式下“防卫”、“夺还”、“神速”、“一击”4个项目
金	武将收集家	获得全部武将卡
银	武器收集家	获得全部武器
铜	装备品收集家	获得全部25种能力道具
铜	铠收集家	获得全部5种铠类道具
铜	玉收集家	获得全部5种玉类道具
铜	映像收集家	获得全部CG影像
银	部位收集家	获得全部编辑部件
铜	生み出す者	在编辑模式制作10名自定义武将
铜	一国の将器	武勋到达100000
铜	二国の将器	武勋到达500000
银	三国の将器	武勋到达1000000
金	人类皆兄弟	争霸模式下，与全部无双武将结为义兄弟
金	恋爱指南役	争霸模式下，与全部无双武将结为配偶
铜	热き友情	争霸模式下，与无双武将结为义兄弟
铜	深き恋慕	争霸模式下，与无双武将结为配偶
铜	善帝	善政值达到最高
铜	恶帝	善政值降到最低
银	军神	累积击破数100000以上
铜	一骑当千	在一次战斗中击破1000人
铜	天下无双	在一次战斗中击破3000人
铜	无伤の将	在演义模式或争霸模式的任意战斗中无伤过关
铜	连击の将	达成500连击
铜	飞将击破	在演义模式中击倒吕布
铜	百战磨练	所有种类的突袭战斗获得“成功”
银	一身都是胆也	所有种类的突袭战斗获得“大成功”



部位收集家

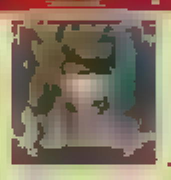
编辑模式的各个部件会随着玩家武勋的累积、等级的提升而不断获得，升至47级时就能获得全部种类的部件了。



共斗E

装备品收集家

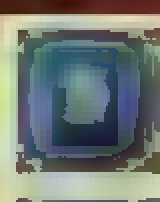
正如前文所述，共斗模式过关不难，难的是获得S级评价取得4个特殊装备。此模式下武器强制为攻击力50、攻击回数6，武将无法装备任何道具或吹口哨叫马。由于这些限制条件，招式自带属性的武器模组就非常关键了，利用好编辑模式打造适合任务的原创武将也能事半功倍。“防卫”派出攻击+武力型的武将，由于时间上较为吃紧，分头杀敌时一定要快，最后一波敌将会从4个方向杀来，4名玩家要提前向出兵点移动；“夺还”的难度不高，推荐武将为攻击+智力型，在压制敌阵时较有效率，敌方有两波援兵，分别从正北和东南出现，东南会有一位爆斗气的强力武将，尽数击倒后再压制最后一个据点；“神速”要求行动要快，压制敌方据点可以延长剩余时间，推荐武将仍为攻击+智力型，一开始就兵分两路行动，中央传令所会有一位爆斗气的敌将；“一击”选择俊足型的武将、但不要智力，模组推荐蔡文姬或王元姬，前者在冲刺后的□键攻击范围为360°，可以快速冲入弓箭兵中杀敌，而后者则能远距离击杀杂兵，赚取杀敌数，4人联机的话有7次复活机会。最后需要注意的是联机时缩略地图有时会出错，可能明明自己在地图上看到敌将已攻入我方据点了，联机同伴的地图上却风平浪静，因此联机时建议相互间多用语言交流。



一骑当千

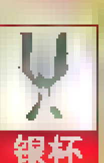
天下无双

这两个奖杯有个窍门，需要找一关敌方本阵位于妖术所保护效果下，这在争霸模式中很容易出现。敌方本阵越小，敌兵刷新的效率越高。遇到满足条件的战斗后单骑突入敌方本阵开打，手下的部队则留在己方本阵内防守，我方AI控制的将领可以故意不救，让他们被击退，只要保证敌我本阵都不陷落，耐心刷满3000人即可。

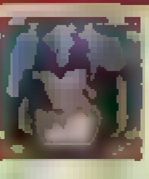


武将收集家

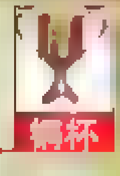
武器收集家



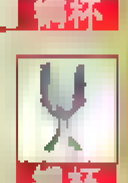
全部65名武将各有两种卡片，第一种在演义模式所有剧本完成后即可全部拿到，而第二种则需在争霸模式中收集。把某势力武将的第1种卡收集齐后，选择该势力作为敌人，每次开始争霸模式时，其根据地都会刷出一张新武将卡。玩家要时刻关注该武将的动向，攻打其所在的领地时更要亲自将其击倒，这样在战后才能令其加入并获得卡片（如果武将被NPC击倒则不会来降）。每名武将共有3种武器，默认的第1种武器也需要拿一次，因此在进行演义模式时应尽量多用不同的角色参与战斗。第3种的武器要在高难度的演义模式或争霸模式中后期的战斗中才更容易刷出，除了装备七星带、的卢铠提升运气外，玩家还可以在战前用“本次战斗获得的武器、装备道具的质量上升”效果的政略，如鲍三娘的“あたし流”、袁绍的“名品鉴定”来确实提升战利品的质量。这两个奖杯建议在刷武将好感度的时候一起拿取。



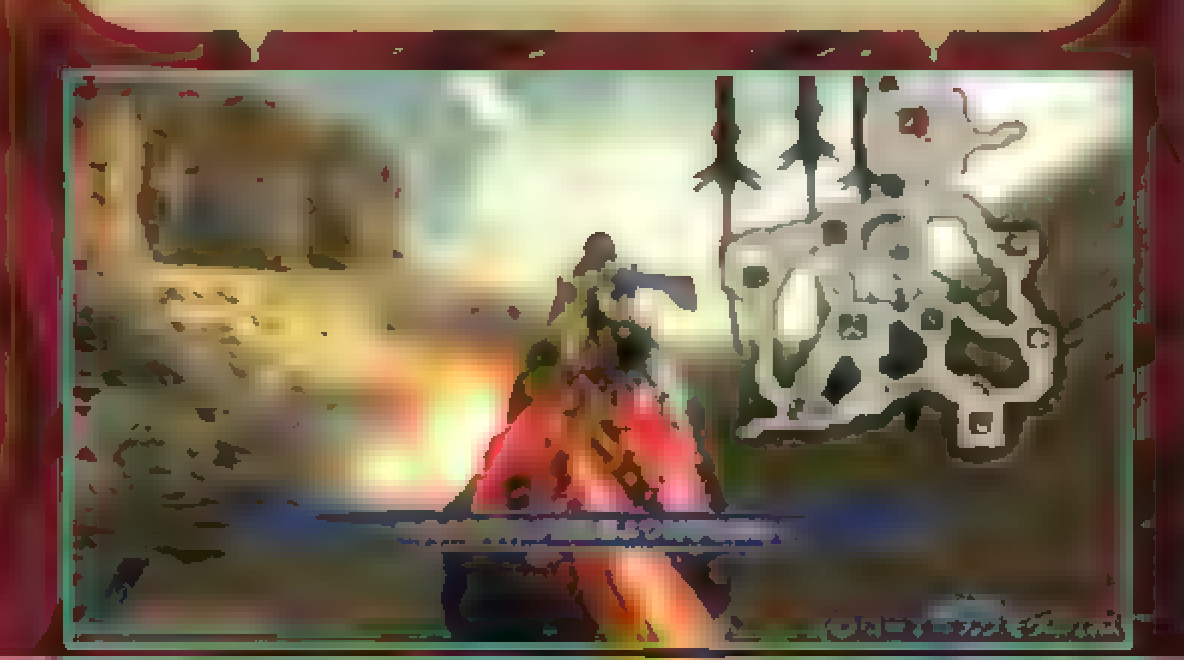
百战磨练



一身都是胆也



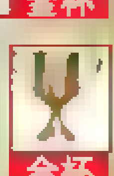
突袭战斗共有6大类，除了崩落和突风外，其他4类还分不同的兵种，具体如下：飞袭——剑兵、戟兵、狼；猛进——枪兵、盾兵、虎、虎战车；骑突——骑兵、象兵、熊兵；齐射——弓兵、妖术兵、投爆兵、投石兵。崩落在北海的吊桥处可以触发，突风在平原西南的大斜坡下触发。兵种的突袭战斗在玩家单骑突出的状态下有较高的几率发生，平时不易遇到的熊兵可以通过编辑模式，制作大量原创武将供敌势力使用，以提升触发几率，狼群飞袭在“反董卓联合”剧本的“长安の战い”有极高的几率触发。一旦突袭战斗的体感操作失败，立刻退出再重新进入本次战斗，还是有很高几率能再次触发的。不过由于游戏中无法查看已完成的突袭战斗情况，因此玩家要自己适当记录。



人类皆兄弟

全杯

恋爱指南役



全杯

义兄弟或配偶的关系都是属下武将与玩家所选君主之间的，想要达成要不断使用该武将的政略并带其出战（并不要求亲自操控）。若能保证每回合都使用其政略，大概在带其出战5次后就能触发义兄弟或配偶事件，如果政略次数不足可以用出战场次弥补。每次争霸模式最多能结成1位配偶、2位义兄弟，由于战斗场次要够，因此在选择攻击目标时可以适当控制领地等级，让AI势力有机会攻下玩家的领地。推荐3势力地图，难度适中、局势容易控制。另外使用政略需要消耗大量的金钱，玩家可以自创两名武将，一名担任君主、一名为麾下武将，政略都选择“临时征税”。由于原创武将是不会与君主发生关系的，因此每回合都率先征税，就能有足够的资金供其他武将使用政略，不过少数角色如刘备会在玩家势力的善政值低下时下野，不适合这种方法。至少打通争霸模式78次所需的时间可想而知，玩家可以打造一名“能力タイプ”为攻击型、“武将タイプ”为知力、“モ-ション”为钟会模组的角色，每次开战后骑马直奔敌本阵，用“马上C攻击”快速杀敌压制据点，熟练的话每战仅需2～3分钟，不过整个过程非常枯燥，玩家要做好心理准备。

无伤の将

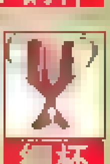
铜杯

由于不限难度，选择“易しい”去演义模式的第一关就能拿取，强制使用角色是张飞。当看到敌人准备出手时就用R键的“连锁攻击”，取消硬直的同时也会发生一段距离的移动，令自身脱离险境。

善帝

铜杯

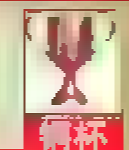
恶帝



铜杯

刘禅的政略“大宴会”、刘备的“仁の政”可以提升善政值，而董卓的政略“临时征税”则会降低善政值，认准一种使用即可。不过若只选2或3势力的地图，很容易还未达到要求的善政值就已过关，因此推荐4或5势力的地图。

连击の将



铜杯

500连击的要求其实并不算困难，实在吃力的玩家可以选择练师或者王元姬这样的角色，以乱射型神速乱舞朝着人堆扫射便能轻松拿到。

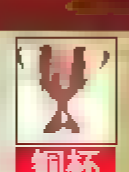
未知海域 黄金深渊

1 2 5 47

◆SCE◆A・AVG◆2011年12月23日
◆白金难度：5◆白金所需时间：

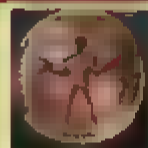
由于本作的中文版随港版PSV同步推出，游戏的全部奖杯条件都为中文并且说得较为详细，这里就不给出全部的奖杯列表了。想要白金基本只要将游戏通关两遍，一遍困难，一遍超难，在其中一个难度下将宝物拿全，关于宝物的收集可以参考《掌机王SP》174辑的附赠别册，攻关过程中尽量使用不同的武器以达成相关杀人数要求，之后就是选最简单难度到特定关卡去刷了，具体参看后文。需要注意的是，奖赏可以从特定关卡的敌人身上随机刷出来，刷完一遍直接选“从检查点开始”数据可以保留，不过武器杀人数如果不选择自杀而是“从检查点再开”的话则不会累计。

奇特故遗物



铜杯

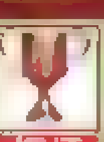
由于该宝物有单独的奖杯，这里具体说一下。在15章绕道给翠丝开门的环节，开门之前，在门的左后方墙上有可以攀爬的点，爬上去之后即可找到“奇特故遗物”。



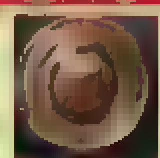
逗鹦鹉

20章的剧情中一共会出现8次鹦鹉的镜头，玩家只要每次都点它即可拿到这个隐藏奖杯。

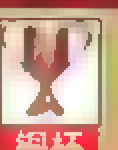
奖赏：西班牙金币



推荐22章使用固定炮台的地方，敌人足够多，杀完选从检查点开始接着刷。

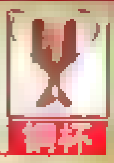


奖赏：白银物件



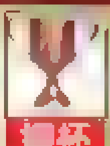
第8章有一个无限手雷的地方，这里敌人很多，反复刷即可全部拿到。

奖赏：阿尔卡纳

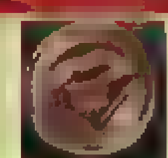


推荐第2和第3章。第3章一开始有3个敌人可以反复刷；第2章的挖掘现场敌人很多，效率相对要高不少。

奖赏：加的斯

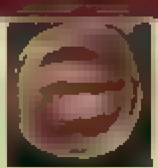


推荐第16章，与“杀害200人：GAU-19”一起拿到，效率很高。17章的固定炮台处也可以一试。

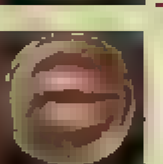


奖赏：宝石

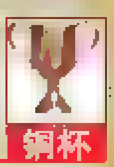
在28章桥上用狙击枪杀敌刷即可。



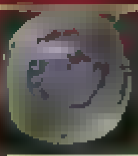
杀害50人：M79



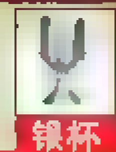
杀害70人：SAS-12



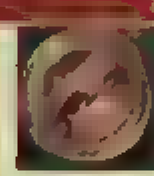
推荐打第26章，这里一开始有M79，消灭霰弹枪敌人就能拿到SAS-12，之后刷到最后一个敌人后跳崖自杀即可。



铁拳专家



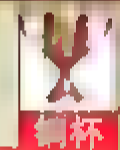
使用枪击中敌人后便可按下格斗键直接将其打倒，连续打倒10个敌人的过程中不允许玩家死亡，也不能用其他方法打倒敌人。推荐打第9章，本关一开始就有6名敌人，开门后还有5个人，足够拿到此奖杯。



生存者

连续不死杀75个人，玩家只要在任意地点杀一定数量敌人，之后选择从检查点再开接着刷，中间保证德雷克不死即可。

杀害30人：RPG



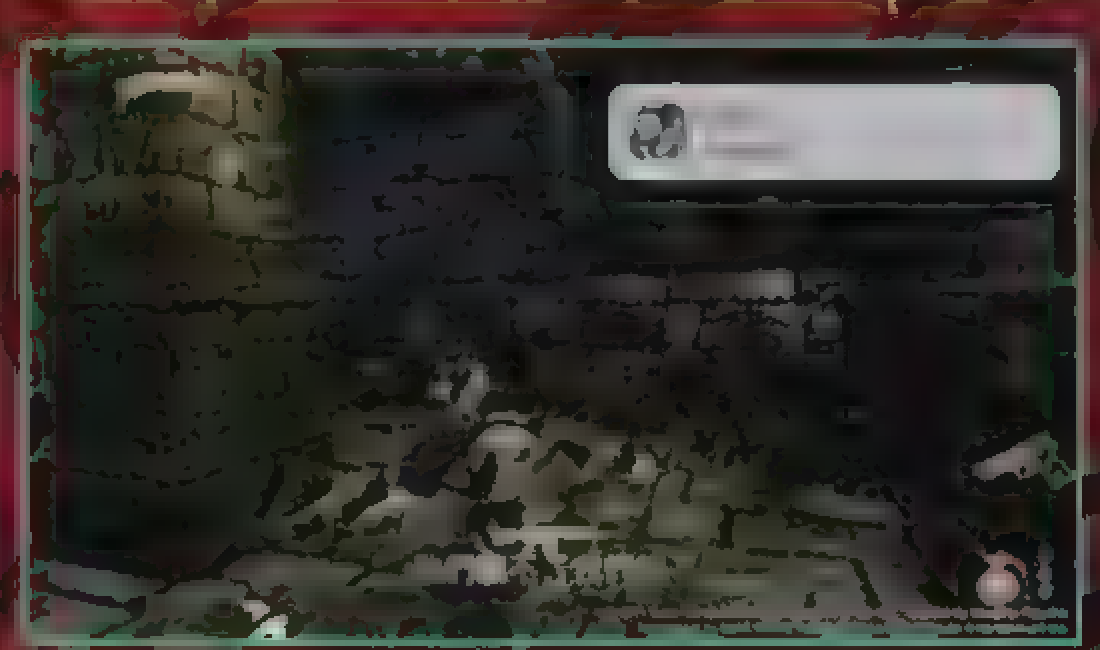
选择32章，在有火箭筒的地方向对面发射，杀敌后跳崖自杀即可。

杀害30人：Mk NDI

推荐去第8章手雷教学的地方，这里有无限手雷，刷完后自杀即可。

杀害200人：GAU-19

推荐去16章反复刷，战斗场景中先干掉一个重机枪敌人，再用它杀敌，一场能刷7个人，记得留一个散弹枪兵自杀。还可以顺便刷满奖杯“奖赏：加的斯”。



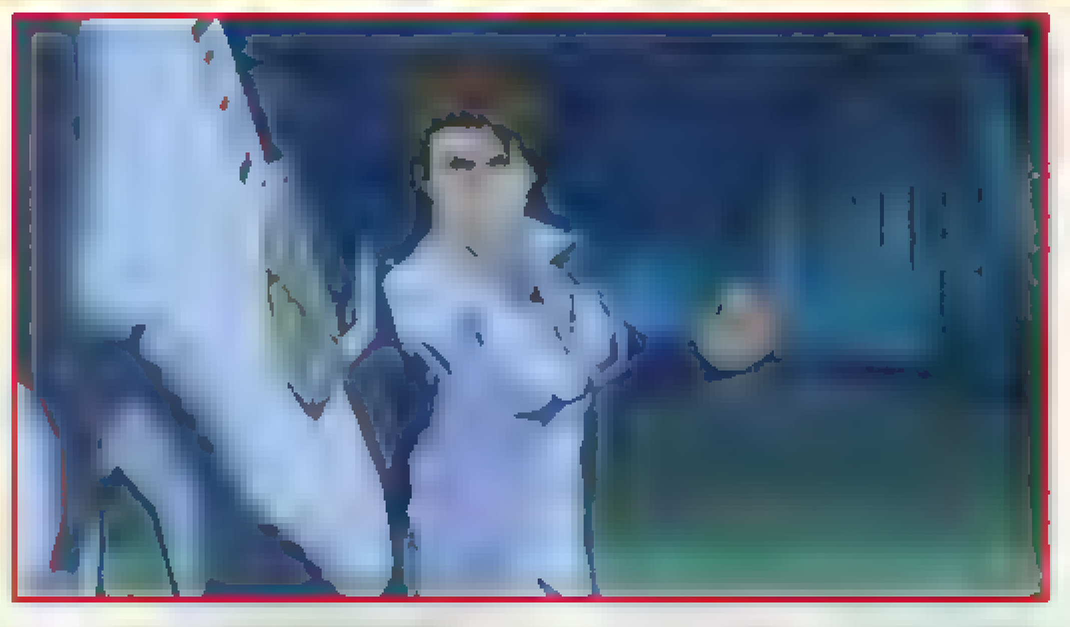
动漫游戏向来是游戏类型中的一个大圈，而随着近几年相关产业的发展，动漫与游戏两者的接轨可谓越来越频繁，为数众多的作品中，有精华也有糟粕，新年第一辑推出的这样一个新栏目，主要目的是以介绍和评论动漫改编游戏，为不清楚游戏素质的玩家起到导航作用，顾名为“指南针”。但引用动漫FANS常用的一句话，是谓“有爱无限大”。本栏目始终只是以平和的心态对游戏素质与优缺点进行探讨，遇上有爱的FANS，那必须得败退，因此我们还是得在前言加上这么一句：本文仅供参考。

如今恐怕很难找到像《魔法禁书目录》和《科学超电磁炮》这样相互联动的两部作品了。《魔法禁书目录》是由日本轻小说作者镰池和马老师执笔的人气轻小说，而《科学超电磁炮》则是以《魔法禁书目录》的女主人公之一御坂美琴为第一主人公创作的外传故事，后来经过漫画、动画化，现今也拥有了极高的人气。这两款作品在2011年先后登陆了PSP平台，《魔法禁书目录》在年初，而《科学超电磁炮》则在年末。作品的类型也不尽相同：前者为FTG，后者则是AVG。又同样都是由Ascii Media Works制作、角川Games发行的作品，同出一源的两者的素质究竟如何，相互对比之下又会出现怎样奇妙的现象呢？作为栏目开创的第一次主题，相信这个有着无穷趣味性的论题会带来一个好的开始。

魔法禁书目录

制作：★★★☆☆
推荐人群：非常了解剧情的原作FANS、FTG爱好者
可能反感人群：不清楚剧情的动画党、非正统FTG抵触者、没有联机条件的玩家、坚定的反中二人士

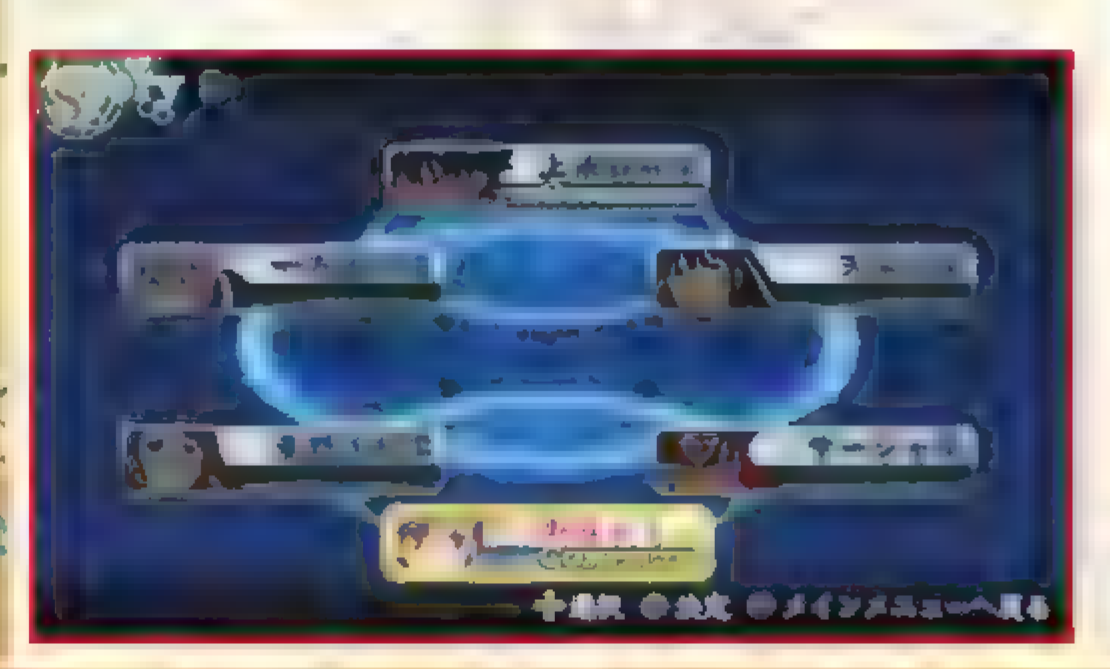
“当科学与魔法交错之际，故事就此展开。”这是最能代表原作核心路线的一句宣传口号。原作架构出一个开发人类超能力的都市学园，代表着人类科技的最高领域。而当来自大洋彼端的魔法师们进入这个领域后，就为主人公——上条当麻的人生带来了此起彼伏的惊涛骇浪。在无数FANS的关注下，同名游戏于2011年1月27日登陆PSP平台。游戏的类型为FTG，并且收录了连动画第二季也不曾收


▲动画中只是简单露面的后方之水，游戏中已经可以将其打倒。

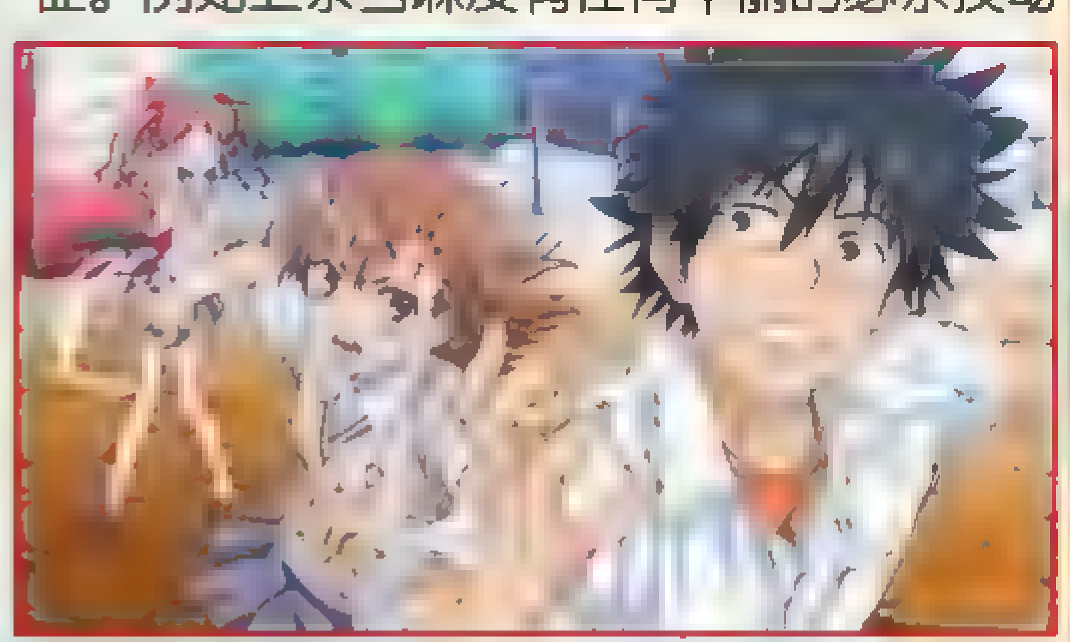
录的，与“神之右席”中后方之水对战的剧情，就进度来说已经非常厚道。

游戏的故事模式一开始固定选择主人公上条当麻，当通关后则可以开启一方通行、神崎火织、麦野沈利、莎夏以及御坂美琴（如果有玩家没有看到《御坂美琴篇》，请参看后文的《科学超电磁炮》版块）的主线剧情。交代剧情时以该篇章主要人物自身经历的事件为主，重现动画中的经典台词与桥段，务求带给FANS最原汁原味的感受。这里看起来似乎是非常厚道的优点，但我们可以想象一下：以动画那么长的篇幅，全部压缩到一款游戏里显然是不可能完成的任务。就结果来说，所谓的“原作还原”仅仅也只是将经典场景重现一次，让声优念一下名台词，以静帧图片让玩家回忆起看动画时的感受，而且持续时间极短：台词一般不会超过10句，图片一张放到底，剧情与剧情之间的连接全部忽略，就连旁白说明字幕都舍不得加上一句。这样的制作方式对于了解剧情可以说是半点帮助都没有。而像麦野沈利这样在动画中没戏份的角色，直接就以原创剧情来代替，随便找个理由击倒所有的对手而已。总之，这个模式完全就是为原作FANS准备的怀旧产物，想要靠这个了解《魔禁》世界的点点滴滴，根本就是天方夜谭。

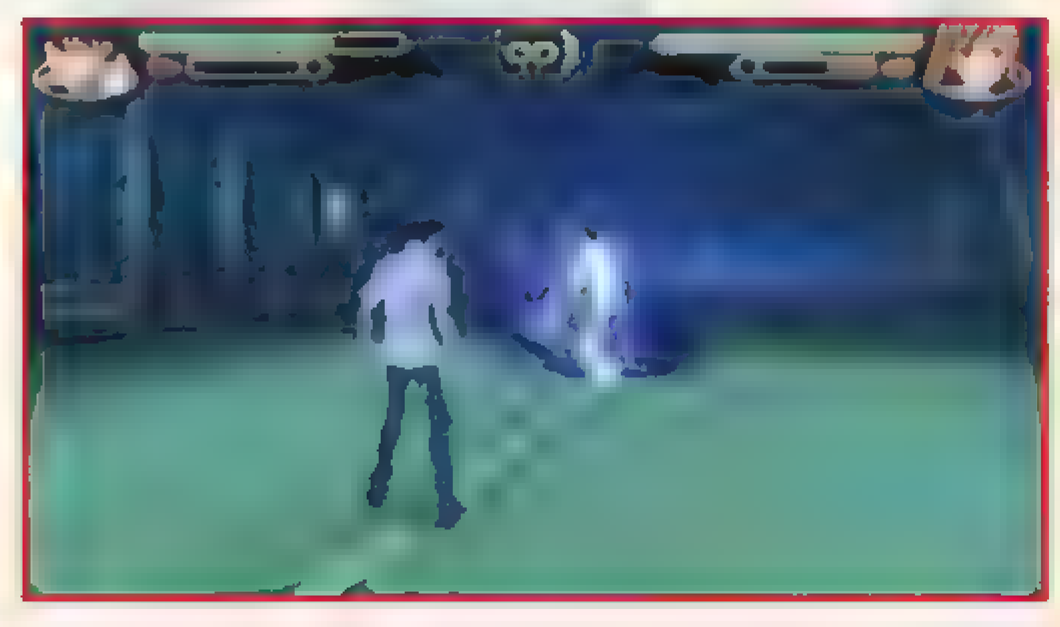
好的剧情可以为FTG的角色魅力增色不少，但毕竟FTG的核心内容还是对战性。这



一点上本作确实可圈可点。以3D建模在3D场地上自由行动，按□、△和○键发动不同的攻击，以×键来防御或是回避，L和R键则是控制援护角色的行动，操作难度可以说是几乎没有。对于冲着原作的爱投入这款作品的玩家来说，放低操作门槛确实是明智之举。但游戏性并没有因此而降低。可操作角色各有特点，充分还原了原作中角色的特征。例如上条当麻没有任何华丽的必杀技动



作，全是靠近身的体术进行战斗，但当他使用右手攻击时，其“幻想杀手”的能力就会被触发，可以打破所有的异能之力，成功抵消异能时还会产生只有当麻能够行动的有利时间，对付那些在远距离不断牵制的角色来说简直是一大利器。还有作品的影之主角一方通行，平时行走的速度简直慢得令人发指，但在原作中能够操控矢量方向的他，却拥有全角色最为迅速的特殊移动技能，还有无视距离的远距离定位攻击，以及攻击时的反射能力。虽然操作风格上比较独特需要时间来习惯，但一旦熟练后就会让对手感到手足无措。而且最为FTG所诟病、难以把握的援护系统在本作中也做得比较合适，虽然没有使用次数的上限，但恰当的冷却时间使得游戏不会变为一味的援护战。而且值得大书特书的是，本作人物建模的还原度非常高，冲着角色爱来的FANS是绝对不会失望的。

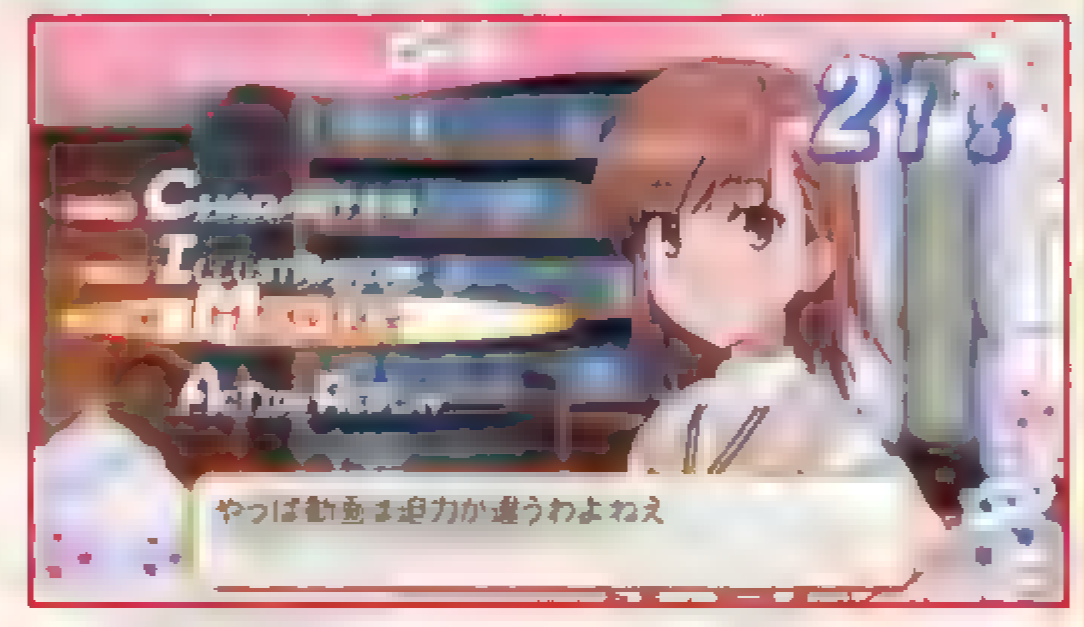

▲重现大桥上当麻阻止美琴去找一方通行的剧情。虽然原作中并没有进行对战，只是当麻单方面被电……

科学超电磁炮

制作：★★★★☆
推荐人群：原作FANS、AVG熟练者、耐性偏好的玩家、声优控
可能反感人群：超深度剧本狂热者、ACT爱好者、日语（听力）不过关玩家、急躁玩家、“声优是什么？”党

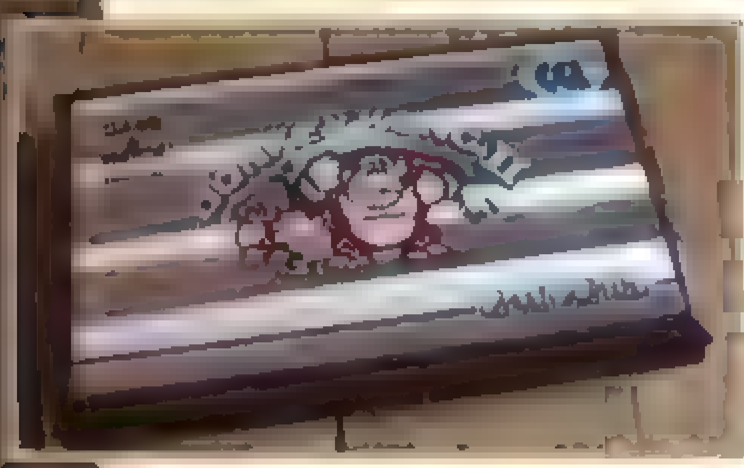
最初作为《魔法禁书目录》的外传作品登场的《科学超电磁炮》，在日本已经累计了相当高的人气。事实上PSP版游戏原定于2011年5月26日发售。但经过东日本大地震的冲击后，延期大半年到12月8日，最近才与玩家们见面。游戏以《科学超电磁炮》的四人小组为主人公，探访解明神奇的都市传说。故事剧情不如《魔禁》沉重是《电磁炮》一直以来的风格，而本作改以AVG类型登场，想来是有意识地要保持这种轻松感。但这并不代表剧本上就会放水。由原作者亲自监修的故事剧情让游戏的深度也有一定的保证。

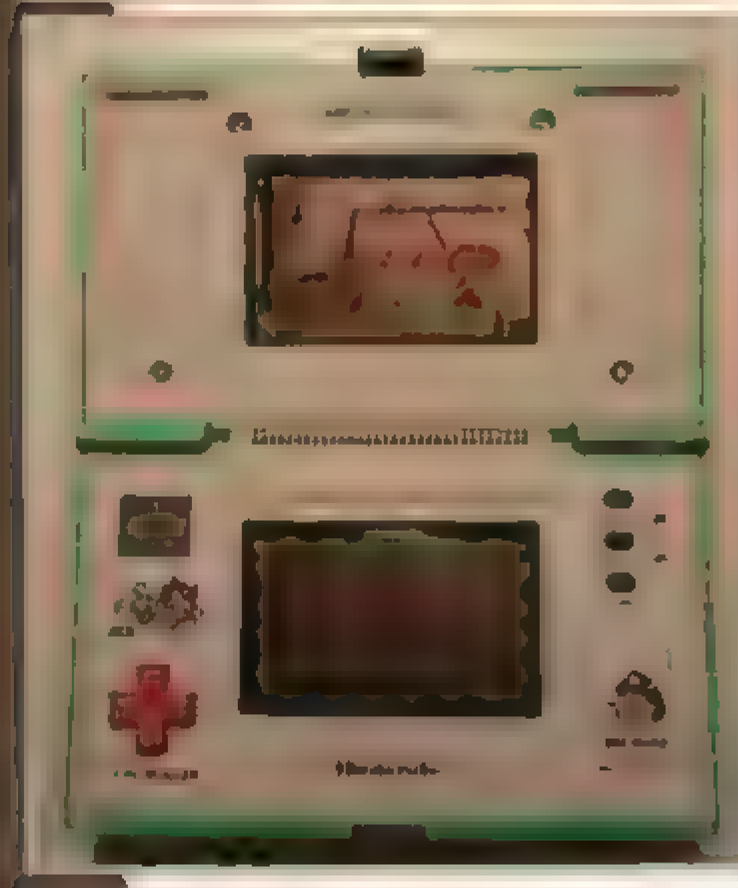
笼统地概括了游戏的基调后，来看看本作的优点所在。首先不得不提的就是动画穿插，比起《魔禁》的全静帧图片真是云泥之别。所有的动画均出自J.C.STAFF之手，质量保证不在话下，对于FANS来说搞不好光是这一点就值回票价了。还有作为一款大文字量的AVG，本作并没有偷懒，而是实打实地全程语音收录！不仅仅是关键的推理部分，就连故事开篇闲聊时的部分、路人说话的部分也是有语音的。原创剧本+动画穿插+全程语音的动漫改编游戏“铁三角”组合对于FANS理智的破坏力可谓无穷大。虽然故事的真相只有一个，但对话部分却不是一条线走到底，多事件收集要素难度极高，即使从本质上来说是相同的事件，但若触发顺序不



同，也有可能通向完全不同的事件，甚至有可能触发Bad ending，可以说作品的耐玩度已经上升到了有些过分的地步。游戏在每个章节最后的部分都会有动作场面出现，这里的制作非常细致，虽然人物建模与《魔禁》如出一辙，但半年的延期显然让精度提高了不少，在《魔禁》中偶尔生硬的动作几乎已经看不到。角色流畅的动作与紧张的节奏结

Game & Watch（以下简称G&W），直译过来即“游戏和表”，这台掌机的功能正如其名字般简单直白：要么拿它玩游戏，要么拿来当表使——没错，就是看时间的表。和Mattel一样，G&W也是“一机一游戏”，从第一台《Ball》起，任天堂陆续推出了50款以上的G&W游戏，且分日美两种版本，由此可见想要收集全套G&W是多么艰巨的事情。

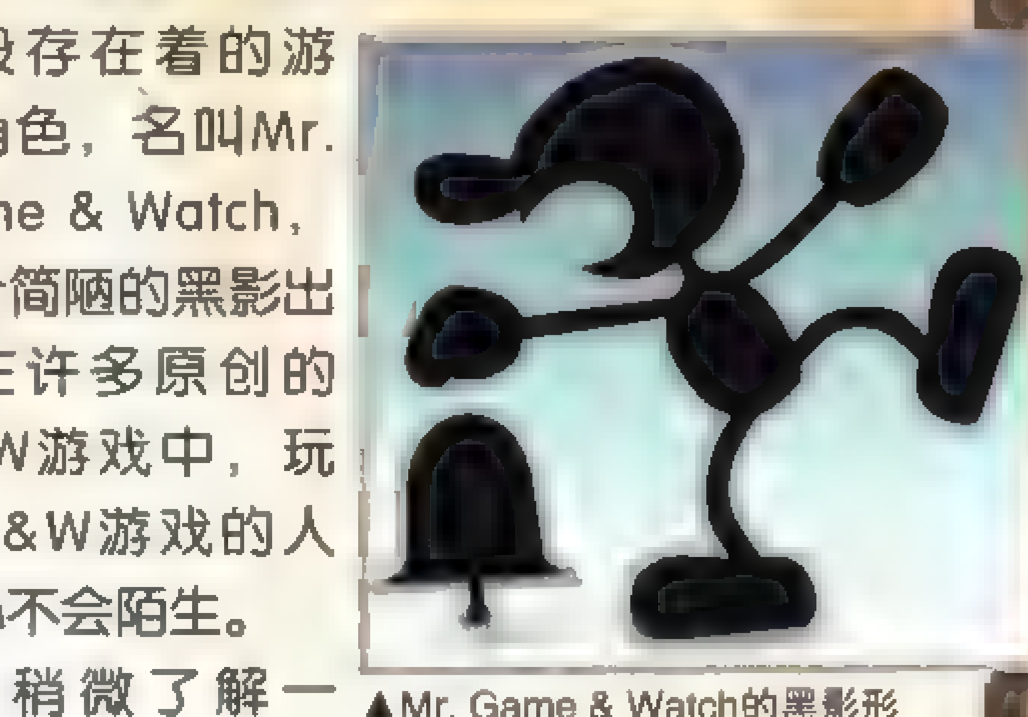




▲G&W的造型千变万化。

庞大的游戏数量还不是最大的问题，G&W的不断推出，除了游戏内容变更，硬件也开始出现变化，大量的新版本G&W依次上市，双屏版、彩色版、双打版……层出不穷。说到这些版本，其中最好笑的还要算是双屏版了，记得NDS刚面市的时候，很多游戏论坛盛传一个名叫“原来80年代的《哆啦A梦》里就有NDS的原型了”的帖子，殊不知，这台机器的原型其实正是双屏版的G&W。

说了这么多，还没有谈论到G&W本身。早期的G&W普遍只有一个“GAME A”和一个“GAME B”按钮，Game B通常是Game A的更难更快版。G&W上的游戏本身都比较简单，不能更换游戏是因为屏幕上提前印制好了游戏内容，像是登场角色和建筑物等都无法变化，于是不同的游戏只能靠不同的机器来显示了。值得一提的是，G&W中有一个吉祥物般存在着的游戏角色，名叫Mr. Game & Watch，这个简陋的黑影出现在许多原创的G&W游戏中，玩过G&W游戏的人想必不会陌生。



▲Mr. Game & Watch的黑影形象深入人心。

稍微了解一些掌机历史的读者大都知道G&W，因为在GB、GBA、NDS等正统的任天堂掌机上，均推出过以怀旧为主题的《Game & Watch游戏合集》，其中收录了大量经典的Game & Watch游戏，甚至还有人在PC上开发了原汁原味的Game & Watch模拟器，所以对于今天的玩家来说，依靠各种渠道，对于Game & Watch已经并不陌生了。当然了，Game & Watch之后，全新的掌机时代就要来临，而这部分的内容，就留待下辑再为大家道来吧。

▲PC上的G&W模拟器。

栏目主持：纸鸢

“掌机研究所”，一个听上去很专业的专页，但实际上它一点儿也不深奥。在这里，纸鸢将为各位读者介绍掌机的历史，让大家了解到掌机的发展史，看看除了我们所熟知的PSP和NDS之外，还有哪些珍贵的老掌机曾经引领过时代的潮流呢？

写在开头

正式开始新栏目之前，先容我唠叨几句。最近深切地感到掌机在中国仍然是小众之物，虽然PSP在国内的普及率和认知度足够理想，但多数人对掌机的了解也就到此为止。前两天看一本综合类杂志，有一篇回顾文章盘点了2011年的各种“玩物”，从手机到手表，从汽车到飞机，2011年出产的各种新玩意儿几乎无所不包，这其中也有属于掌机的一小块。但是在谈到同样是2011年发售的PSV的时候，该文章却配上了一张PS3的图，注释里则写着：“一台平板电脑打破了所有数码产品的界限。”这样的错误已经见怪不怪，因为普通读者甚至都不会察觉；但是对于掌机玩家，这种错误实在难以容忍。但没有办法，就像前面说过的，掌机毕竟还是小众化的东西，专门的媒体从业者尚会一头雾水地混淆之，年纪较小的读者对掌机历史一知半解也就在所难免，于是“掌机研究所”诞生了，虽然我也不是什么专家，但还是希望依靠自己的一份热情，先在我们的读者中普及一下掌机的简单历史。

掌机の历史（1975～1989）

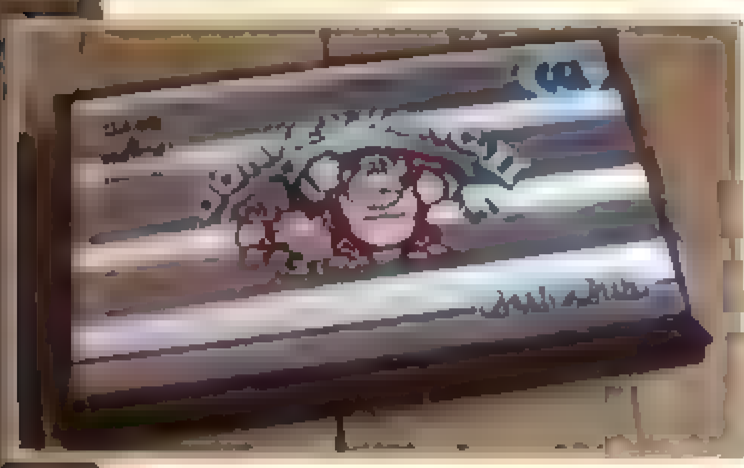
掌上游戏机的英文原名是Handheld game console，在华人地区也存在“便携式游戏机”、“手提游戏机”以及“携带型游乐器”在内的多种叫法，不过目前已经基本统一被称为了掌机。最早的掌机被认为出现在上世纪70年代到80年代之间，和今天的掌机一样，当时的掌机需要具备的几个基本条件：依靠电力进行游戏、拥有独立的显示屏、便于携带。而和今天的掌机最大的不同在于，当时的每台掌机都只能玩一个游戏，另外显示屏碍于科技水平所限，采用的多是LED、VFD或者LCD这三种中的一种。

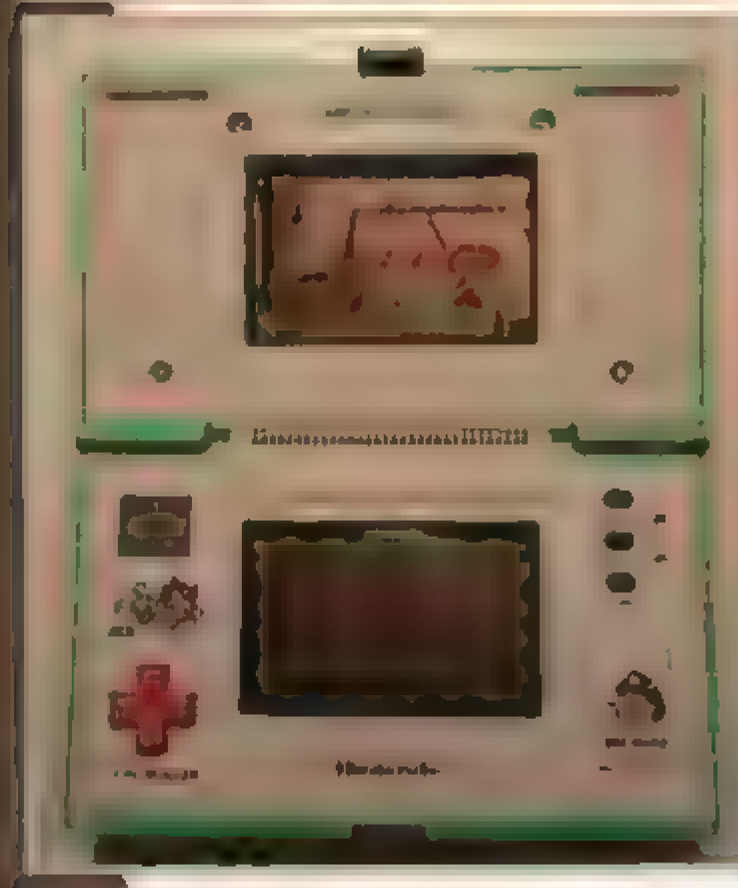
第一台带有电子屏幕的掌机1976年出现在美国，由Mattel公司开发，名为Mattel Electronics Handheld Games（以下简称Mattel）。它其实是一整个系列的全称；而并不是一台单独的机器，真正的第一款掌机（或者说掌机游戏）正是该系列的首款产品——Mattel Auto Race。这款掌机第一次将LED(也就是发光二极管)用在了在电子游戏领域，而这台Mattel Auto Race也基本上可以看作是现代掌机的开山鼻祖。

不过由于年代太过久远，加之这个系列的游戏多是面向美国玩家的题材（例如橄榄球），所以该掌机在美国以外的地区引起的关注度甚微。没过多久，日本也开始出现了此类采用LED屏幕的掌机，例如图中这台由Bandai推出的掌机便是一例。再后来，这类“鼻祖掌机”单调的玩法和简陋的画面暴露无遗，于是全新的掌机何时登场就成了玩家们的期待。

所幸喜欢掌机的人并没有等待太久，新机器便出现了，这台新掌机名叫Game & Watch。Game & Watch出自后来雄霸掌机业十余年的任天堂之手，而主要发明者正是该社旗下鼎鼎大名的横井军平先生，此人也是后来GameBoy和WonderSwan两台掌机的生父，可谓改变了整个掌机业的重要之人，不过关于他的生平和事迹我们还是留待今后讲述吧，现在还是先回到Game & Watch上来。

Game & Watch（以下简称G&W），直译过来即“游戏和表”，这台掌机的功能正如其名字般简单直白：要么拿它玩游戏，要么拿来当表使——没错，就是看时间的表。和Mattel一样，G&W也是“一机一游戏”，从第一台《Ball》起，任天堂陆续推出了50款以上的G&W游戏，且分日美两种版本，由此可见想要收集全套G&W是多么艰巨的事情。

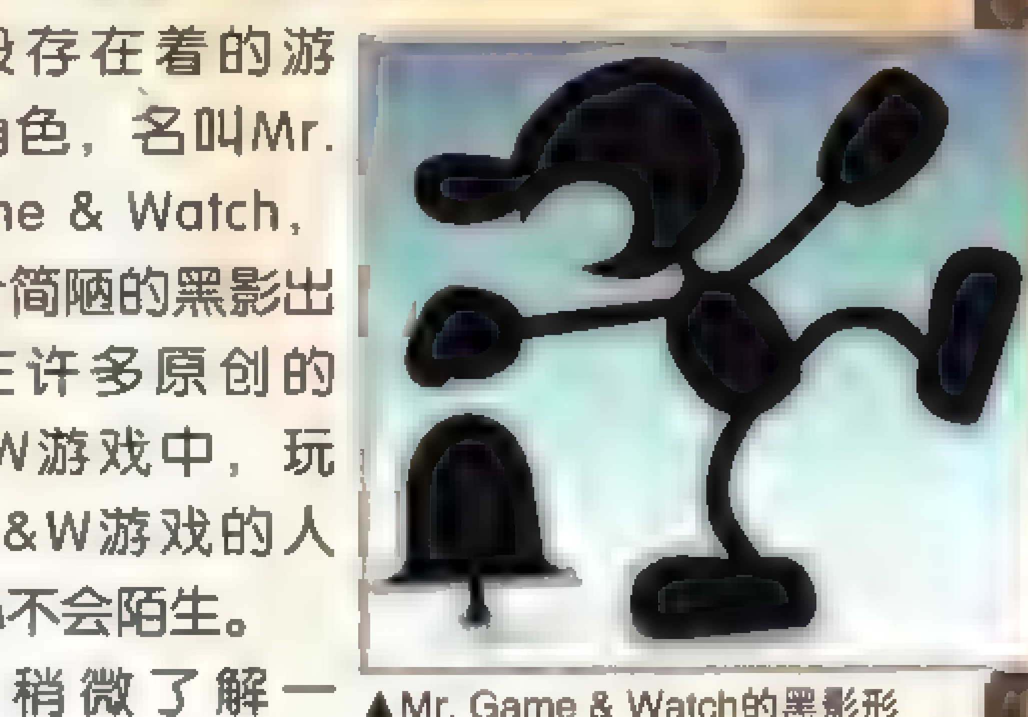




▲G&W的造型千变万化。

庞大的游戏数量还不是最大的问题，G&W的不断推出，除了游戏内容变更，硬件也开始出现变化，大量的新版本G&W依次上市，双屏版、彩色版、双打版……层出不穷。说到这些版本，其中最好笑的还要算是双屏版了，记得NDS刚面市的时候，很多游戏论坛盛传一个名叫“原来80年代的《哆啦A梦》里就有NDS的原型了”的帖子，殊不知，这台机器的原型其实正是双屏版的G&W。

说了这么多，还没有谈论到G&W本身。早期的G&W普遍只有一个“GAME A”和一个“GAME B”按钮，Game B通常是Game A的更难更快版。G&W上的游戏本身都比较简单，不能更换游戏是因为屏幕上提前印制好了游戏内容，像是登场角色和建筑物等都无法变化，于是不同的游戏只能靠不同的机器来显示了。值得一提的是，G&W中有一个吉祥物般存在着的游戏角色，名叫Mr. Game & Watch，这个简陋的黑影出现在许多原创的G&W游戏中，玩过G&W游戏的人想必不会陌生。



▲Mr. Game & Watch的黑影形象深入人心。

稍微了解一些掌机历史的读者大都知道G&W，因为在GB、GBA、NDS等正统的任天堂掌机上，均推出过以怀旧为主题的《Game & Watch游戏合集》，其中收录了大量经典的Game & Watch游戏，甚至还有人在PC上开发了原汁原味的Game & Watch模拟器，所以对于今天的玩家来说，依靠各种渠道，对于Game & Watch已经并不陌生了。当然了，Game & Watch之后，全新的掌机时代就要来临，而这部分的内容，就留待下辑再为大家道来吧。

▲PC上的G&W模拟器。

牧场生活

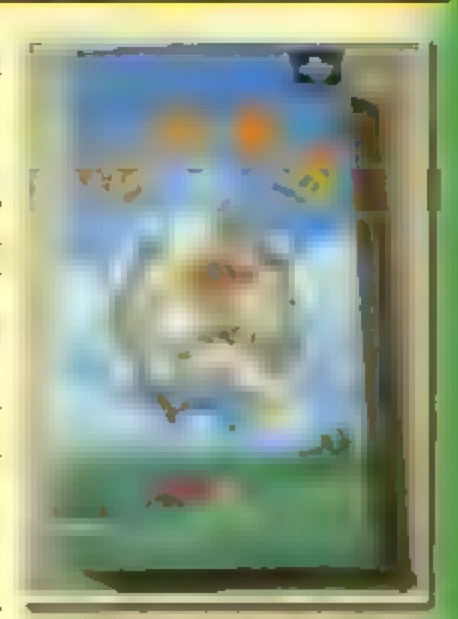
栏目主持：半夏

"《牧场物语》系列"最新作《牧场物语 初始的大地》即将发售，久违的"牧场生活"栏目又与大家见面了，诸位农民们是不是对新作等得脖子都长了呢，别着急，让我们温故而知新，用这段等待的时间回顾一下"《牧场物语》系列"16年来走过的种种。

《牧场物语》系列回顾（上）

《牧场物语》

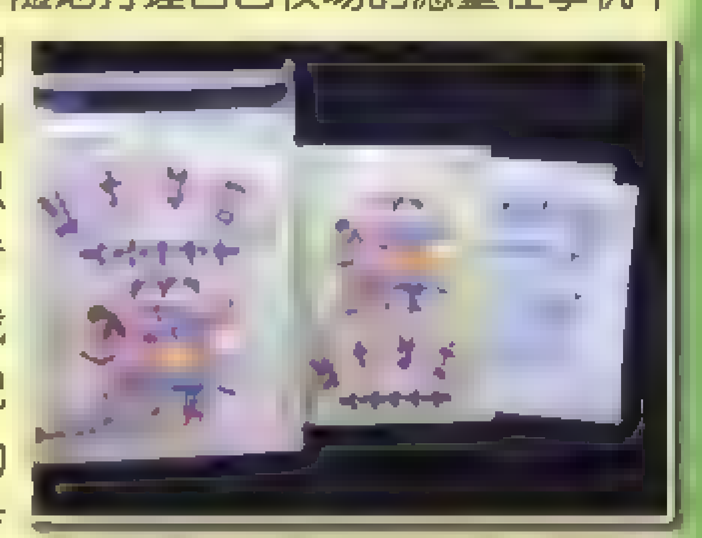
发售时间：1996年8月6日　　平台：SFC



这是所有牧场物语的起源，第一作的《牧场物语》由和田康宏提出企划，他的设想是希望能够制作一款"在田园中游戏一生"的游戏，企划阶段的名称为"人生牧场"，但是由于制作一生进行的数据量过大，无法实现，最后产生了"再现人的一生"的想法，由此而诞生的《牧场物语》，包括开拓荒地、培育作物、和动物们接触，享受与自然和邻人亲密交流的乐趣，作为当时少有的游戏类型，吸引了无数玩家。

《牧场物语GB》

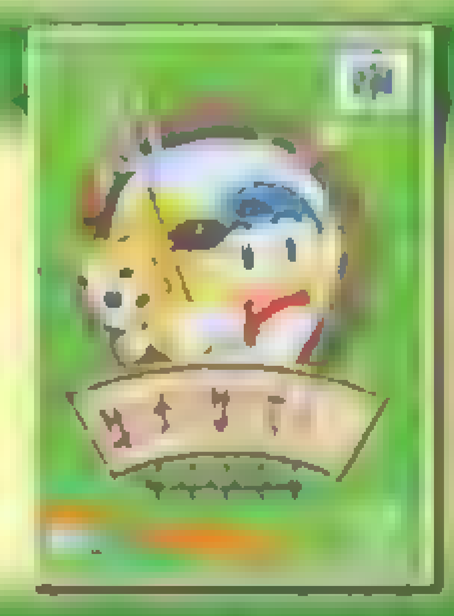
发售时间：1997年12月19日　　平台：GB



这是"《牧场物语GB》系列"的第一弹，玩家们希望能够随时随地打理自己牧场的愿望在掌机平台得到实现，同时作为GB的独创要素主人公可以选择男孩子或者女孩子，使游戏增加了乐趣，配合GB的联机功能，可以与朋友进行交换，游戏中可以饲养小鸡、牛，结合季节种植贩卖蔬菜，享受悠闲牧场的每一天，可惜的是结婚系统在本作中被取消了。

《牧场物语2》

发售时间：1999年2月5日　　平台：N64



得到"《牧场物语》系列"评价最高的N64版，从这一作开始除了可以养殖牛和鸡之外还可以饲养羊，虽然是可以享受悠闲的每一天而实际上每天都非常忙碌，游戏内包括丰富的事件，和小镇居民的交流也比前作大幅进步。新增的工具升级系统，扩建牧场能够创造出温室等等，增加了游戏的乐趣，画面也更加精致。

《牧场物语GB2》

发售时间：1999年8月6日　平台：GB/GBC

GBC的发售带来了彩色的移动版牧场，不管何时何地都能享受到绿色牧场的乐趣。本作中可以种植鲜花等丰富多彩的作物，处处体现着色彩的美好。和N64版一样可以饲养牛羊，并可以对它们进行放牧饲养，开启世界地图，受够庭院局限的玩家第一次可以来到山、小镇等世界地图游戏。全新的“系统记事本”是这个版本的重大创新之一，记事本中详细记录了玩家的牧场生活，让人成就感倍升。

《牧场物语 中秋满月》

发售时间：1999年12月16日　平台：PS

作为“《中秋满月》系列”的第一弹，最初只是预定进行N64版的移植，但添加了更多内容之后实际内容甚至可以称为《牧场物语3》，作为牧场帮手的小精灵首次出现，把玩家从繁琐的牧场生活释放出去同时也增加更多有趣的事件，作物品种也更加丰富，使用食材制作料理的系统也让人十分有成就感。小镇中的居民开始有了自己的行动规律，能够结合游戏内的时间到处移动做想做的事，更加栩栩如生。由于发售在PS平台，在精美的3D建模下，画面质量比前作上了一个台阶。2000年12月17日于PS平台发售了游戏的廉价版。

《牧场物语GB3 当男孩遇见女孩》

发售时间：2000年9月29日　平台：GBC

“《牧场物语GB》系列”首次加入结婚系统，并且原创独特的GB版结婚仪式，当时游戏的广告也以结婚系统为卖点宣传。游戏中新增可饲养的马，马匹还可以参加比赛。结合日本人的饮食习惯增加了可以种植大米的水田，世界地图变得更加宽广，事件也更加丰富。系列也是从这一作开始引进了副标题，副标题能够更更好地概括游戏内容，同时带给人们想象的乐趣。

《牧场物语 中秋满月 女孩版》

发售时间：2000年12月7日　平台:PS

受众多女性玩家期待的女孩版登场，女生版在男生版的基础上有了许多不同，首先是焕然一新的背景故事，女生版中主人公被谜之少年拯救，为了找到他开始在村中生活。其次结合女孩子喜欢装扮的特性，新增道具服装箱和镜子，合理使用还能提升女孩的恋爱关系。和男主角的恋爱时间也大幅增加，《男生版》中大受好评的料理系统也追加了不少全新的菜单。“《牧场物语 中秋满月》系列”奠定了后续一系列作品的基础，包括很多掌机版《牧场物语》都是以这个系列为蓝本，可以说是“《牧场物语》系列”的一个里程碑。

《牧场物语 燃起心中的热火》

发售时间：2001年7月5日　平台：PS2

本作变更为任务制，游戏中主人公为了保住牧场，不让牧场内的精灵无家可归，而开始了一年的辛勤劳作。游戏中共有9个Good End和1个Normal End，废弃了出荷箱而采取直接在商店贩卖的形式，也取消了羊的饲养。但是各种事件并不少，每天可以打工、和村民增加友好度、触发事件等等。PS2平台的画面更加精细，更具真实感，后来PSP平台的《牧场物语 蜜糖村与村民们的愿望》就是以本作为蓝本变更后推出的作品。可惜的是游戏的变更实在太大，而且任务制设定使游戏耐玩性下降，很多老玩家不能接受这款作品。

《牧场物语 矿石镇的伙伴》

发售时间：2003年4月18日　平台：GBA

时隔两年“《牧场物语》系列”的作品再次登场，平台是当时掌机的王者GBA，这次也确实没有让玩家失望。游戏以PS平台的“《中秋满月》系列”为蓝本重制，画面结合GBA的特性，更加鲜艳，音乐更加悦耳。大量事件、节日、隐藏事件等等为游戏添加了不少乐趣。种类丰富的动植物和宠物，虽然打理起来比较繁琐，但是后期都可以交给小精灵帮忙，让主人公有更多时间去触发事件，十分的合理。同时就像游戏的副标题本作最大的特色是添加了255层随机矿场，增加了挑战度。游戏可以和NGC平台的《牧场物语 美妙人生》联动，开启许多新地图等等。

未完待续

好游戏永远不过时

主题乐园

栏目主持：苍穹

本辑主题

漫画英雄

本辑栏目继续为各位推荐漫画英雄的相关游戏。在美国超级英雄漫画中，除了有超人、蝙蝠侠这些靠个人之力来维护正义的英雄之外，还有神奇四侠和X战警这种英雄团体，其中最强大的英雄团体要算"复仇者联盟"。这支队伍集结了钢铁侠、美国队长、雷神托尔、绿巨人浩克等众多豪杰，Marvel公司的不少角色都曾加入过这个组织。今年夏天《复仇者联盟》的电影版就会上映，值得影迷和漫画迷们期待！

◄《复仇者联盟》电影版的海报，演员阵容非常强大。

文 miru

X战警

游戏类型 ACT

游戏年份 1992年

原机种：ARC | 模拟器：MAME4ALL | 适用机种：PSP

《X战警》是Marvel公司旗下的漫画，由于基因突变，少数人类开始变种进而获得了超乎常理的能力，而普通人居多的世界则对这一群异类产生了恐惧和排斥之情。"X战警"是由一群变种人组成的保护人类的正义组织，X教授收留世界各地的变种人作为学生，培养他们的特殊能力并将其引向正途。而X战警的死敌——万磁王作为强大的变种人，童年的经历却极其悲惨，这也致使他后来不惜采取过激的手段对抗人类，为麾下的变种人争取更多的权利。这部漫画诞生了许多经典的人气角色，20世纪福克斯公司出品的电影三部曲也将《X战警》推向了全世界。

街机上的这款清版型《X战警》由Konami打造，玩家可以从金刚狼、暴风女、镭射眼等6位角色中选择一位进行操作，敌人方面则有白女王等知名反派角色登场。游戏的操作和目的都简洁明了，一个键就能展开各种基本攻击，除了近身的投掷外，敌人在倒地后玩家还可以上前进行追打，对着躺下的敌人拳打脚踢时有种莫名的喜感，而消耗血槽或能量球则能使出大威力的特殊攻击。虽然场景中的道具不能破坏，但接连不断的爆炸令场面格外火爆。游戏的流程长度厚道，关卡间穿插着大魄力的过场动画，部分版本甚至支持6人游玩，同屏战斗的激烈程度可想而知。本作在2010年被搬上了XBLA和PSN，时隔十多年后人气依旧。

►BOSS在血量不足时会全身闪烁，这不禁让人想起同为Konami制作的《忍者神龟》

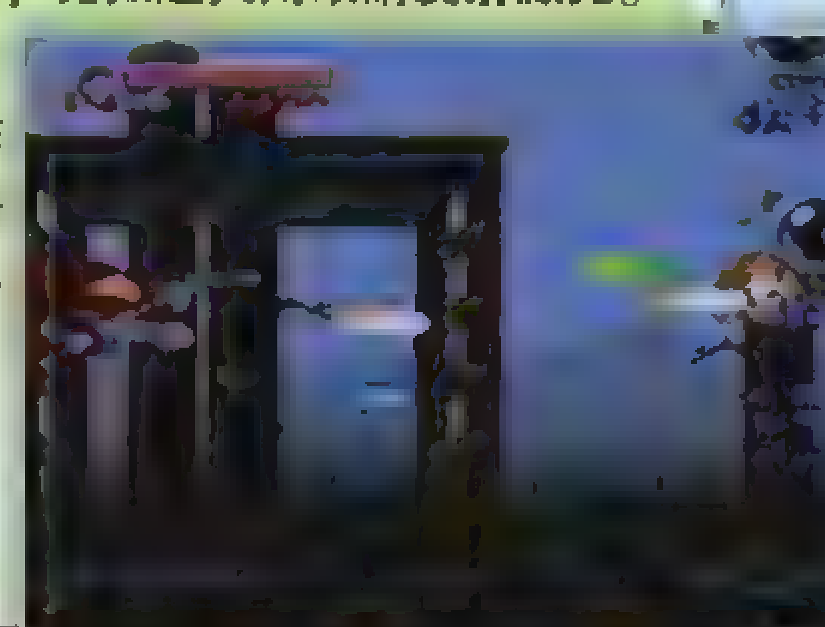
特别推荐

游戏类型 ACT
游戏年份 1995年

超人 死而复生

原机种：SFC | 模拟器：SnemulDS/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP

发生在1993年的“超人之死”是美国超级英雄漫画史上的重大事件，漫画迷们万万没有想到，拥有巨大力量、始终为正义而战的超人终有一天也会倒下。不过超人作为DC漫画公司的台柱，没过多久就又复活了。本作就改编自“超人之死”的相关情节，超人和超强敌人“毁灭日”同归于尽，之后有几个号称超人接班人的人物出现，而其中的“电子人”是个邪恶的野心家。最后超人归来，成功击败了电子人。本作的流程分量很足、共有10关，不同的关卡可以操作不同角色。超人在第二关最后会死亡，之后的关卡需操作小超人、机器超人等，直到第十关超人才会归来。由于超人及其接班人都可以飞行，关卡的场景也比一般清版游戏要高，不少敌人需要飞到空中才能击败。在人物体力槽的下方是能量点，按X键消耗能量后能释放大威力的必杀技，而按A键则能进行远程攻击，比如超人用眼睛发射激光。本作是暴雪公司早年的优秀作品，也是暴雪精品游戏之路的一个见证。



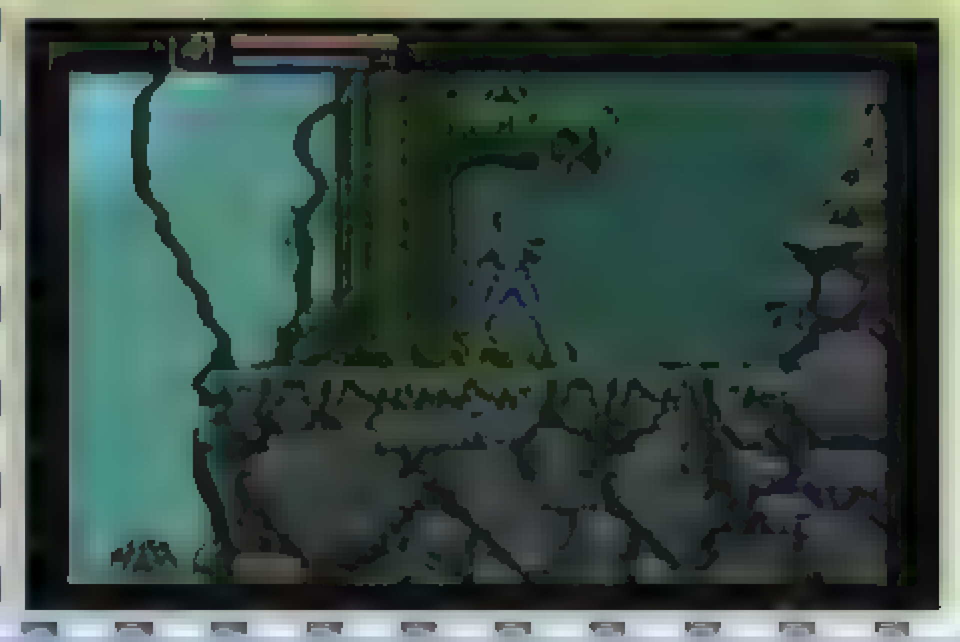
▶机器超人在空中与敌人展开周旋。

游戏类型 ACT
游戏年份 1993年

X战警

原机种：MD | 模拟器：PicoDriveDS/PicoDrive | 适用机种：NDS/PSP

MD版的《X战警》是横向卷轴式的，最终BOSS就是X战警们的死敌万磁王。本作中可使用的角色包括金刚狼、镭射眼、夜行者、牌王，4名角色的能力各不相同。想要换人需先按Start键进入选人画面，之后返回游戏画面再按A键即可，配合角色能力来应对不同的关卡才能顺利过关。角色的基本攻击按B键即可使出，A键可以发动特殊能力，但需消耗能量槽。游戏中可以设定“召唤角色”，这些辅助角色的作用很大，比如全屏攻击、或是在空中搭桥等等。关卡的路线并非“一本道”式，玩家往往需要绕路、打开关键的机关后才能到达目的地，因此很多地方需要反复尝试。顺利过关后还要重启主机，这要求玩家按下Reset键才能进入其他关卡，非常独特。而游戏的选关密码也别具一格，正确输入指令后还需控制游戏角色走到代表关卡数的控制板前按↓+C才能进入指定关卡。



◀镭射眼的特点是能向远处目标发射激光。

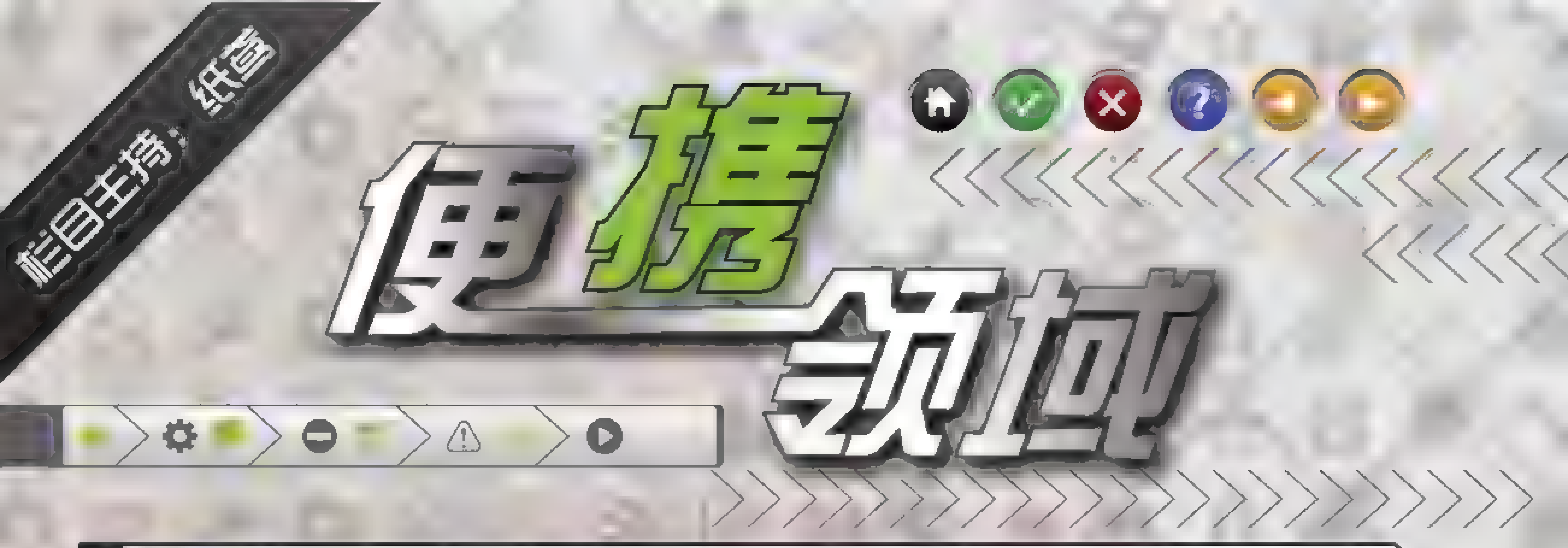
游戏类型 ACT
游戏年份 2005年

神奇四侠 霹雳火

原机种：GBA | 模拟器：DSTWO/gpSP | 适用机种：NDS/PSP

神奇四侠本是四位宇航员，他们在太空执行任务时受到宇宙射线的辐射，导致身体发生变异，进而获得了超能力。本作以神奇四侠中最阳光帅气的“霹雳火”为主角，基本的游戏方式是横版过关，另外还有几个特别关卡，如障碍滑雪，花样摩托等，可以视为单独的迷你游戏。主角“霹雳火”的主要攻击手段当然就是火焰了，最基本的攻击招式是按B键使出的火焰拳，如果离敌人较远，可以按↓+B键放出火球，进行远程攻击，面对强大的敌人时，可以按R键释放威力巨大的火焰冲击波。主角在移动时脚是不着地的，按A键进行跳跃后，在空中还能再次跳跃借以增加滞空时间。玩家要尽快熟悉空中战，因为某些敌人，如最终BOSS大部分时间都是在空中活动的。在游戏的最后，还能看到神奇四侠的其他几名成员，遗憾的是他们都不是可操作角色。

◀火焰冲击波的威力巨大、效果华丽。



iPhone 4S的行货版赶在年前上市，首发当天北京的苹果专卖店门口排起了长龙，还真给“龙”年应景。不知道各位读者有没有前去购买的。据说比起真正排队购买的果粉来说，充斥当中的黄牛党才是最引人注目的，他们的规模之庞大、纪律之严谨让人瞠目结舌，虽然只是听说，但我还是能想象到那“壮观”的场景。好了，进入本次的“便携领域”。

情报室

未来中国将年消费5700万台iPhone？

如今苹果分析师谈论中国市场的机会越来越多，因为苹果的新掌门人蒂姆·库克都承认：“中国市场太大，我们低估了。”最新的一个言论来自一位女性分析师Katy Huberty，她认为2013年中国将至少新增2400万iPhone用户，这一年中国iPhone用户总量会达到4000万。而用不了几年，苹果每年单单在中国卖出的iPhone就将达到 5700万台。

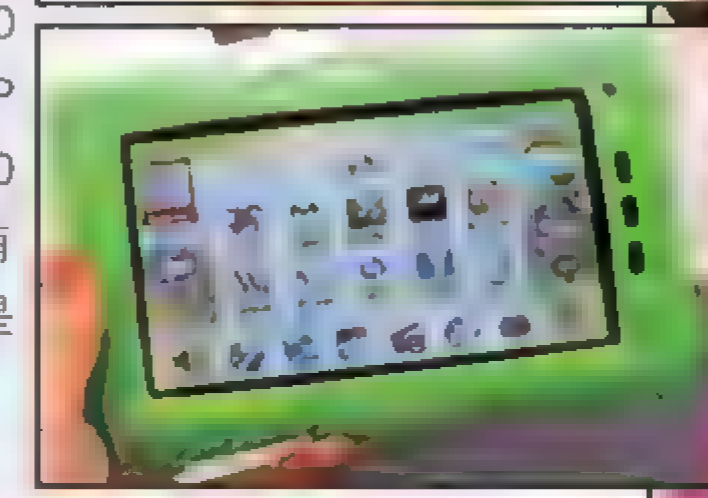
5700万台iPhone是什么概念？以现在的数字来衡量，说是天方夜谭也不为过，因为整个2011财年（截止2011年9月30日），苹果在全球也“才”卖出了6850万台iPhone。当然，这位分析师的结论有几个前提：首先，每月话费超过100元的用户为“高端用户”，这种用户在中国已经超过1.5 亿（手机用户总数9.75亿）；其次，中国联通和中国电信分别拥有1500万“高端用户”，中国移动则拥有1.2 亿“高端用户”；再次，再过几个月，中国电信将引进iPhone，而2012年底或2013年初，中国移动将引进下一代iPhone；最后，中国联通目前约有300万iPhone 用户，占“高端用户”中的20%。所以结论就是，如果中国移动iPhone用户的比例达到“高端用户”的20%，即2400万，加上已有的1000万，以及中国联通 300万和中国电信的300万，年用户将轻松达到4000万。随着三大运营商“高端用户”的递增，iPhone用户也会递增，而且他们中的不少人还会随着iPhone的升级而更新手中的设备。

不过以上结论终究是预测和估计，未来能否直接套用“20%高端用户会购买iPhone”的规则存在疑问。有目共睹的是，2011年中国电信在千元智能手机上发力，仅华为一款 C8650就获得“60天百万销量”的佳绩，它在三大运营商中的份额比例也由此上升，但面对iPhone的时候，低价的优势不复存在——除非有更吸引人的套餐资费。蒂姆·库克是严谨沉稳的管理者，他在刚刚过去的2012财年第一财季财报会议中说：“我们（在中国）已经赌得够大了，但事实证明，我们的赌注还不够高。”这个表态与其说是自责，不如说是莫大的恭维。随着苹果在中国“赌注”的加大，iPhone在中国的销量也将节节攀高，但能否达到Katy Huberty这个预测的成绩，还需要等待时间验证。

儿童专用平板电脑Nabi年内上市

在平板电脑领域，iPad已经完完全全占得先机并牢牢控制了市场，特别是在新版iBooks/iBooks author iTunes U发布后，苹果把iPad推向教育市场的野心也得以实现。不过，并不是所有人都对小孩子人手一台iPad的现象喜闻乐见，特别是iPad的竞争对手们。但除了干着急之外，他们似乎也确实别无他法，因为目前除了售价低廉的Kindle Fire之外，还没有一台Android系统的平板电脑有能力与iPad抗衡。不过

Kindle Fire的成功至少说明了一个问题，那就是针对特定市场和低廉的价格是撬动iPad统治平板电脑市场的两个办法。



Kindle Fire更多的还是选择了低价策略，而这台Kurio则更看重特定市场，它是专门面向少年儿童用户的Android平板电脑。Kurio的型号将依据屏幕大小分为7英寸、8英寸和10英寸三种规格。Kurio采用最新的Android 4.0系统，拥有4GB内存，可通过HDMI连接器连接外部设备，播放最大1080P的视频，也可以通过USB接口连接摄像机和游戏控制器。另外，8英寸和10英寸的机型配置了双摄像头（30万前置，200万后置），7英寸机型则只有一个前置摄像头。比起Kindle Fire，Kurio是真正的Android平板，因为它是通过了Google的认证测试，可以使用Android Market。

这些还不是最重要的，Kurio最引人注目之处是可以由父母随意控制，通过相应的应用控制孩子们可以接触到的内容。当然了，即使抛开这个因素，比起其他Android平板电脑来说，Kurio的界面也显得童趣十足。该产品将于今年7月在英国率先开卖，三种型号的价格分别是230、280和310美元，虽然比iPad便宜，但是在Kindle Fire售价199美元的前提下，Kurio能有怎样的表现仍然需要拭目以待。

《愤怒的小鸟》将于情人节登陆Facebook

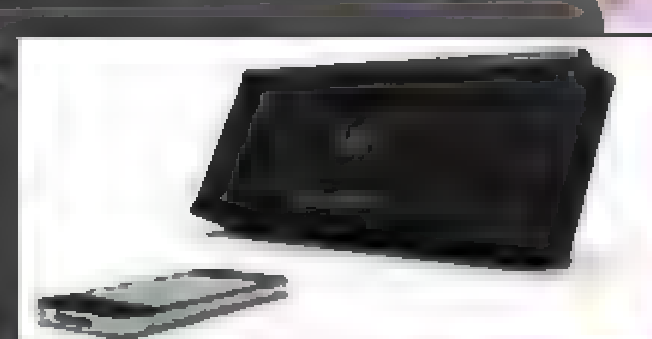
有在玩社交网站的读者应该都见识过各种隐藏在此类网站中的游戏应用，如今，发家于iOS上，时至今日仍然大红大紫的《愤怒的小鸟》即将登陆著名社交网站Facebook了。《愤怒的小鸟》的开发公司Rovio日前表示，2012年的情人节，也就是2月14日当天，这款休闲神作将出现在Facebook上。Facebook上的《愤怒的小鸟》将是一款完完全全的免费应用，该网站的注册用户可以随时玩到，不过要是想使用“神鹰”或者其他“道具”的话，那就需要另外付费购买了。Rovio还表示，这个应用将会最先出现在Facebook的第三大使用地区——印度尼西亚的首都雅加达。雅加达被称为“Facebook之都”，这里有至少1700万的民众都是Facebook的用户。

三星在韩国推出Galaxy Note刻字服务

如果你拥有一部Galaxy Note手机，那么你可以在正面的屏幕中随意拖放想要显示的内容，但是面对背部却无能为力。于是，三星为了回馈客户的支持，推出了独特的个性服务——虽然目前仅限韩国本土的商店——你可以在Galaxy Note后部的电池背盖上刻上自己想要的文字内容。从现在开始，一直到3月31日这项服务都会一直开展，如果你有机会去韩国，或者有朋友在韩国的话，可以尝试一下。

不过雕刻文字并不难，通过电脑控制的激光镭射即可完成，但创意无限，在手机的背部要刻上什么内容才是关键，无论是祝福的话，俏皮的话，或者昵称什么的，都可以按照你的意愿来办。希望未来三星把这个贴心的服务扩展到更多的国家和地区，实际上，苹果在此之前早就开展了背部刻字业务，并且是免费为网购用户提供的，不过苹果的刻字业务几乎遍布了旗下所有的便携设备，包括iPad、iPod Classic、iPod nano和iPod touch等都在其中，但唯独没有包含iPhone系列。

周边星



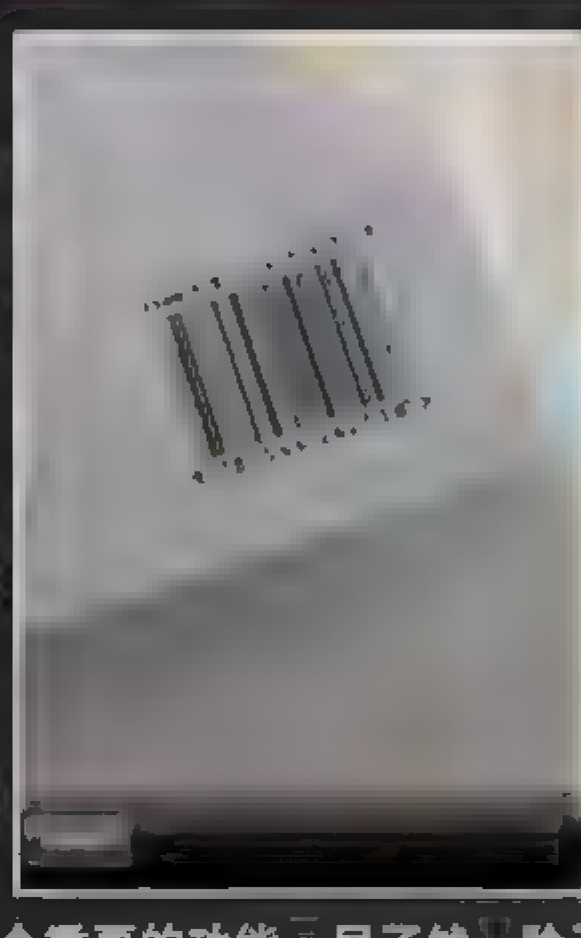
Soundfreaq这个厂商已经不是第一次为iPhone和iPad等产品开发蓝牙喇叭了，不过具备便携移动性能功能的还真是第一次。这款名叫Sound Kick3的蓝牙喇叭有1.6寸厚，虽然没有透露电池容量，但是播放时间将在7小时左右。

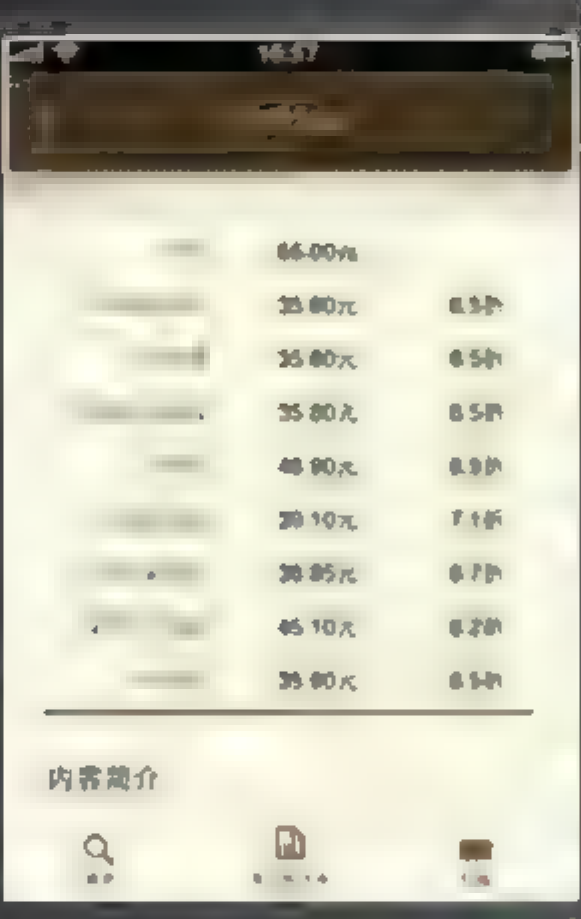
软件园

iOS

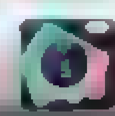
豆瓣购书单

类型：效率	厂商：豆瓣
价格：免费	版本：中文版





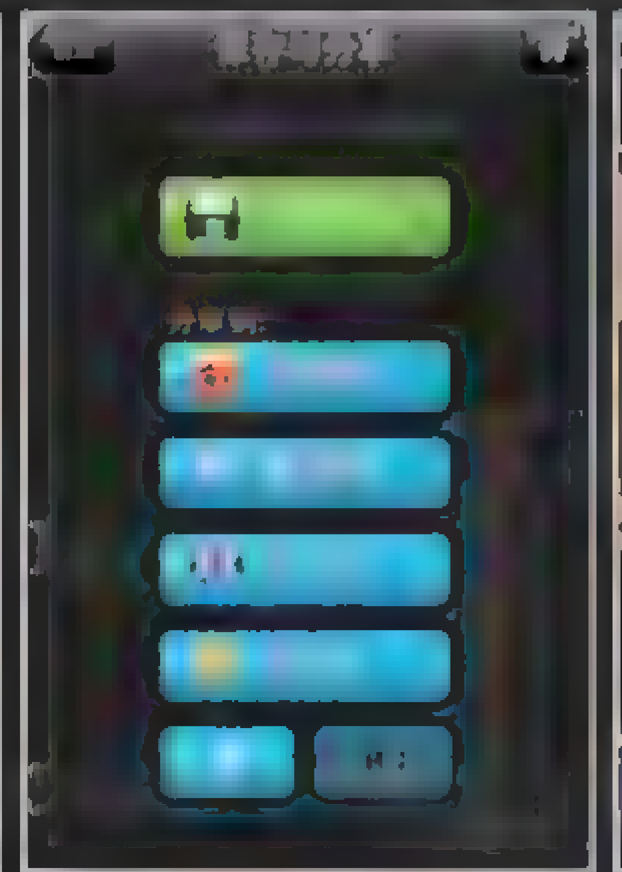
书是我们日常生活中学习知识、提高文化素养所必不可少的工具，而豆瓣开发的这款"购书单"整合了豆瓣自身和当当、卓越、京东等几大电商的资源，完全超越了传统意义上的书单。本应用的界面很简洁，搜索和书单分类等几个重要的功能一目了然，除了支持一般的字符输入搜索外也支持ISBN条形码搜索，比如用户在书店发现了一本自己感兴趣的书，可以很方便地拿出手机拍下后面的条形码，此时应用会搜索出该本书在各个网络商城的价格，打折幅度以及库存情况，如果你对某本书的内容质量还不太了解，可以参考应用中其它用户对该书的评价，由于网上的书价一般比市面要便宜三四成，所以当购买书的数量很多时这种在实体书店翻看，网络上下单的方式能帮助用户节约不少MONEY。此外，该应用内置的缺货清单功能也非常实用，一旦网络商城的库存开始补货应用就会自动提醒你，避免了不必要的重复查看，喜欢看书的玩家千万不要错过本应用。



iOS

玩图

类型：图像	厂商：wetu
价格：免费	版本：中文版



常上微博的玩家都注意到过有许多人在网上秀他们的搞怪动态GIF图，除了自己玩得开心外也能和朋友一起分享，而《玩图》就是iOS平台上一款口碑不错的GIF制作软件。本应用的界面以深灰色为主，显得比较专业稳重，简洁的按钮分布让用户能对应用的功能一目了然并快速上手。玩图最大支持40帧的GIF拍摄，完成拍摄后除了基本速度、播放顺序调整外用户还可以为动态图加入许多效果，这些效果一共分为动感、滤镜、边框三大类，任由玩家随心所欲地进行组合，如果觉得效果还不够突出用户还可以选择在内置的网络素材库中下载海量的模板和有趣图标，再到高级编辑模式中进行更精细的编辑，比如在每帧中插入一些分布不规律的星星图案，当实际播放起来后就会有很闪耀的感觉。虽说本应用的功能相对PC上专业的GIF软件还是有不少差距，但是作为平时卖萌搞怪也已经足够，感兴趣的玩家不妨用本应用来制作一段有趣的动态GIF与朋友们分享吧。

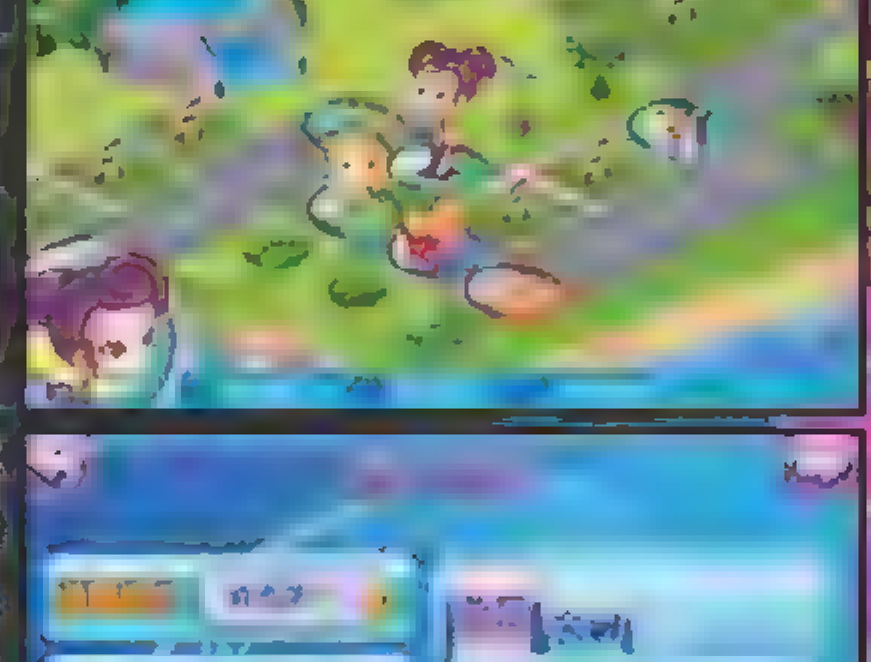
iOS

大富翁4 Fun

Richman 4 Fun

■Softstar ■TAB ■1.99 美元 ■中文版

老一代PC玩家应该对“大宇”这个名字非常熟悉，其推出的《仙剑奇侠传》堪称中国游戏史上的奇迹，曾连续占据国内各游戏排行榜数年之久，而该公司的另一部经典作品《大富翁4》近日被移植到了iOS平台。在目前的版本中虽然只有大陆和台湾两张地图，但是清爽可爱的场景让人觉得非常惬意，金贝贝、莎拉公主等六位角色继承了以往的特点，特别是他们“贱贱”的配音还是能惹得人捧腹大笑。游戏的玩法遵循了以往的设定，玩家可以通过卖地置业来收取对手的房租，穷、富、福、衰四个神明得以保留，而在接金币、打地鼠等小游戏中玩家可以获得点券购买卡片和道具来陷害对手或为自己的地产增值，如果能让一条街都是自己的建筑，那么只要在这条街上多设置一些障碍就能让对手遭受严重的经济损失。总的来说游戏相对原作的主体结构并没有太多变化，原来粗糙的画面都经过了重新绘制，不过该作在界面和动态效果上下的功夫还不太足，特别是人物在走动时纸片感太强，喜欢桌面类游戏的玩家不妨尝试一下本作。



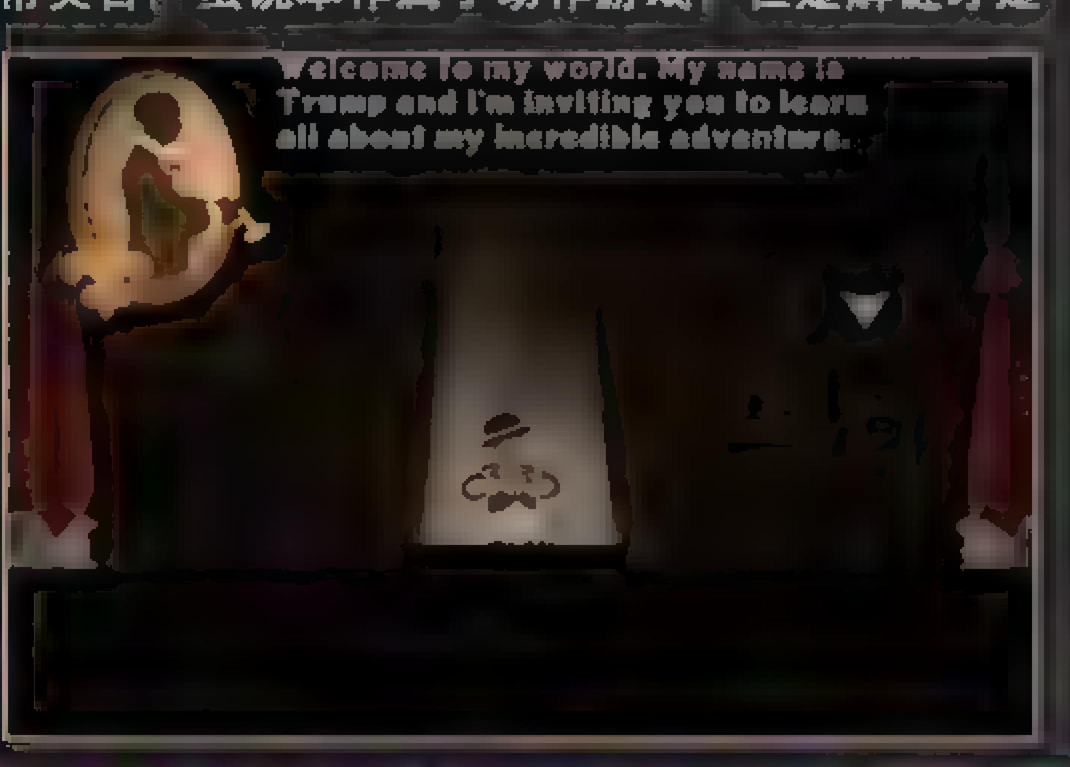
iOS

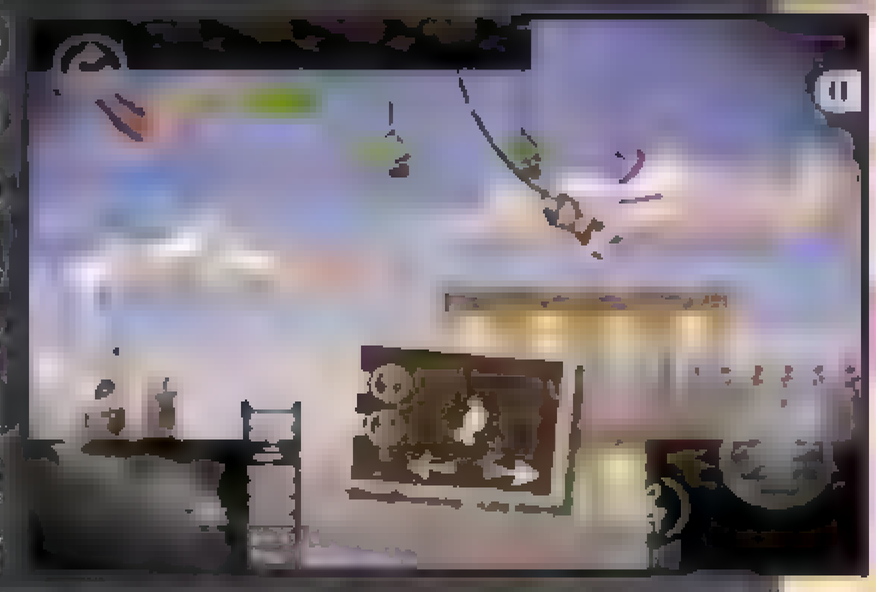
爵士 川普的旅程

JAZZ Trump s journey

■BJLKYPIX ■ACT ■2 99美元 ■英文版

爵士乐是诞生自美国的一种黑人音乐，抒发了黑人对自由和爱的向往，而本作以美国著名爵士歌手路易斯 阿姆斯特朗的生平为原型,讲述了主人公川普组建乐团、恋爱以及在二十世纪初的新奥尔良与不公正待遇抗争的故事。本作的画面充满怀旧和温馨的感觉，而独特的胶片电影效果与游戏主题非常契合，虽说本作属于动作游戏，但是解谜才是本作的重头戏，一般游戏中带有音符的平台都是谜题中的一部分，吹奏手中的小号就可以触发它们，比如有时小号能使移动的平台停止，而出现急促的噪音时小号也可以把它们转变为平缓的音乐，甚至一些看似不可到达的高处还可以利用音符作为踏板跳上去。除了丰富的音乐谜题外，本作的隐藏要素也十分丰富，隐藏在关卡中的碎片不集中精力很难完全收入囊中。虽说本作在整体结构上有模仿《时空幻境》的嫌疑，但是精妙的谜题设计和出色的画面依然让本作有着不错的游戏素质，喜欢解密类游戏的玩家不妨尝试一下本作。





栏目主持 酷洛洛
刚过了个春节，很快又到情人节了，不知道同学们有没有心仪的对象呢？不妨在情人节送份巧克力给TA哦，前半年的节日就是多　现在我就等五
（不）劳动节了（笑）　过年回来第　辑的嘉宾
相当给力哦　是　位可爱的　女仆　大家给我一起
热烈鼓掌　（背后的众，喵　啪啪啪啪啪啪　）
DY
静
游俏小筑

游俏小筑

酷洛洛：

吖静：

酷洛洛：

吖静：

酷洛洛：跟大家打招呼了

吖静：

酷洛洛：

吖静：

酷洛洛：

吖静：

酷洛洛：

酷洛洛：

吖静：后还进一步了解到更深入的女仆文

酷洛洛：吖静是什么时候开始

吖静：应该是看动漫里面的女仆吧 优雅、又万能，有时卖萌 喜欢上女仆文化是 一进去就被吸引到了 作我真是越做越开心 欢女仆文化的同 婴简单呢

酷洛洛：

吖静：萌 最重要的是不能

酷洛洛：那有没有一些典型的卖萌对白可以给大家说一下呢

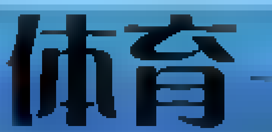
吖静：我们女仆店的魔法可是萌萌的哦·“主人现在等我施展一下令食物变得美味的魔法!请跟我一起说和做哦，不然魔法不能生效哟!おいしくなれ（变得好吃）!!おいしくなれ（变得好吃）Moe～Moe～Chu!主人请慢用～”（-w-）

酷洛洛：看了你的资料 吖静步猎的动漫还有游戏的范围还挺广的嘛
吖静：是啊，全方面发展！
酷洛洛：那吖静最近在玩些什么游戏呢?
吖静：最近没怎么玩游戏Orz 忙于主要攻新番 口.
酷洛洛：那也不妨说说最近看的新番。
吖静：《Another》、《在盛夏等待》、《食梦者2》、《伪物语》、《听爸爸的话》、《圣诞之吻第二季》、…（以省略十余个）。
酷洛洛：看来你都把这季的新番都搬出来了。
吖静：[illegible]性看的人进度慢。
酷洛洛：回到游戏，看你个人资料，喜欢的游戏都是RPG哦?
吖静：[illegible]是"《传说》系列"。
酷洛洛：[illegible]款作品开始喜欢《传说》的呢?
吖静：从《幻想传说》开始接触的说，11、12岁的时候，因为觉得《幻想传说》很好玩，就开始接触其他，然后就中毒了。"《传说》系列"[illegible]欢《宿命传说2》。最后一次玩"《传说》系列"[illegible]话应该是《对战传说》了（因为PSP坏了…）。
酷洛洛：听说你《洛克人EXE》中毒 是怎么回事?
吖静：啊，被戳中了！我现在还在看《洛克人》第四部的说，之后还打算玩"《洛克人》系列"的游戏，虽然很多《洛克人》玩家不喜欢《EXE》，可我真心好喜欢啊！！！
酷洛洛：[illegible]喜欢，只是因为学习紧张就错过后面了。
吖静：噗！我是上课也玩游戏的人（←好孩子不要学口-）。
酷洛洛：[illegible]妨关注一下。
吖静：[illegible]码兽组合战争》第三季。

酷洛洛：吖静是少女身，少年心呀。
吖静：我也觉得自己很搞笑，也喜欢男生看的作品，比如我最近还在看《卡片战斗先导者》。
酷洛洛：其实这样也不错，那吖静一般应该跟其他男生很谈得来吧。
吖静：是啊！我以前在还跟班上的同学中午联机《梦幻之星》。
酷洛洛：居然连《梦幻之星》都冒出来了
吖静：我其实也玩过很多，你没问到，我就不说了（噗）。我其实也能算宅到某一个程度?（挠）
酷洛洛：嗯，喜欢玩JRPG的可爱女生是稀有动物。不知道这辑之后会不会有一票男读者来投信问我要个人信息了。
吖静：噗，像我这种迷生物，不会有人要的。

清一色的ACT，不过这种游戏面向的人群原本就是低龄玩家和怀旧人士，也就不需要过于追求“深度”了。

在今天的美国，除了那些经典“儿童专属”动画外，成人向的动画也越来越多，著名的长寿动画电视剧《辛普森一家》就是一例。适合成年人观看的本剧，讲述了一个普通的美国五口之家普通却荒诞的生活，目前该剧已经播出二十多季，也就是说已经拥有了20多年的播放历史，且经久不衰。2007年，PSP上还曾推出过该剧的同名改编游戏，甚至还有限定版PSP-2000主机同步发售。



体育

要问世界第一运动是什么，很多人都可以轻松自如地给出“足球”这个答案，因为这已经是世界公认的事情。然而早个15年，美国人可能会给出五花八门的答案来，棒球、冰球、橄榄球、篮球皆可，但一定不会是足球。在当时的美国人眼里，过长的连续比赛时间和过少的进球是他们对足球丧失兴趣的原因。记得看过一篇报道，说1994年在美国举行世界杯之前，有电视从业者担心足球比赛上下半场有各45分钟的比赛时间，中间却只有15到20分钟的休息时间，过短的中场时间难以吸引厂商投播广告，因而建议像橄榄球比赛一样，把足球也分成许多小节，这样就可以插入大量广告了。还好这个提议最终没有通过，否则真不知道那届世界杯要要变成什么样子了。

美国人到底喜欢什么运动呢，答案可能不尽然，但橄榄球肯定是其中之一。美国最著名的橄榄球比赛是NFL，就在春节假期结束的这几天，NFL的全明星赛正在进行，国内不少门户网站的体育频道也都在关注这个赛事，这里我们也来简单了解一下吧。

美式橄榄球，其实在美国叫美式足球，它是由英式橄榄球演变而来的，能向前传球的是美式橄榄球，这是和英式橄榄球最大的区别。NFL的基本比赛规则是双方各上11名队员，一方是进攻组，另一方是防守组。进攻组的目的是尽可能地将球向对方阵地推进，争取越过得分线进入对方端区达阵得分，进攻的方法有两种，球员带球向前跑（冲球）或空中传球（传球）；防守组的目的是尽可能阻止对方进攻，并迫使对方丧失球权，如果进攻一方得分或丧失球权，双方队伍互换攻防，也就是原来的进攻方换上防守组，而原来的防守方换上进攻组。比赛就这样轮流交换地进行下去，直到时间结束。比赛的进程是用码数来衡量的，当进攻方开始一轮进攻时，有四次进攻机会，必须向前推进至少10码，如果进攻方成功推进了至少10码，则称为达到首攻，此时进攻方又获得另一轮的四次进攻机会；如果进攻方一轮进攻没有推进到10码，则失去进攻权，所以防守方不仅要阻止进攻方得分，还要阻止进攻方在一轮进攻中推进10码以上。达阵是比赛中一次得分最多的方式，达阵一方还有一次得附加分的机会。要想达阵，球必须越过端区的得分线，在端区中接住传球或者是在端区内抢到丢球。达阵是6分，达阵附加射门是1分，附加达阵是2分，普通的任意球(也叫点球)是3分，防守组抄截球和特勤组抢到掉出来的球直接达阵也是6分。

你可能看得有点枯燥，这里推荐大家玩玩去年发售的这款PSP版《麦登NFL橄榄球12》，是一款可以让你实实在在体验到橄榄球乐趣的SPG哦。

对于已经工作的人来说，刚刚过去的春节假期是不可多得的长假，然而对于外地工作的人而言，过年回家还有少不了的聚会和应酬。比如纸鸢，回家之后玩得着实过瘾，但每天东奔西跑也累个半死。好在白天虽然出门在外，但是晚上回家后还是会小“宅”一下，躺在被窝里用便携设备观看最新的欧美剧真是不亦乐乎，春节期间硬是靠着睡前的时间把在追的美剧进度都补了上来。

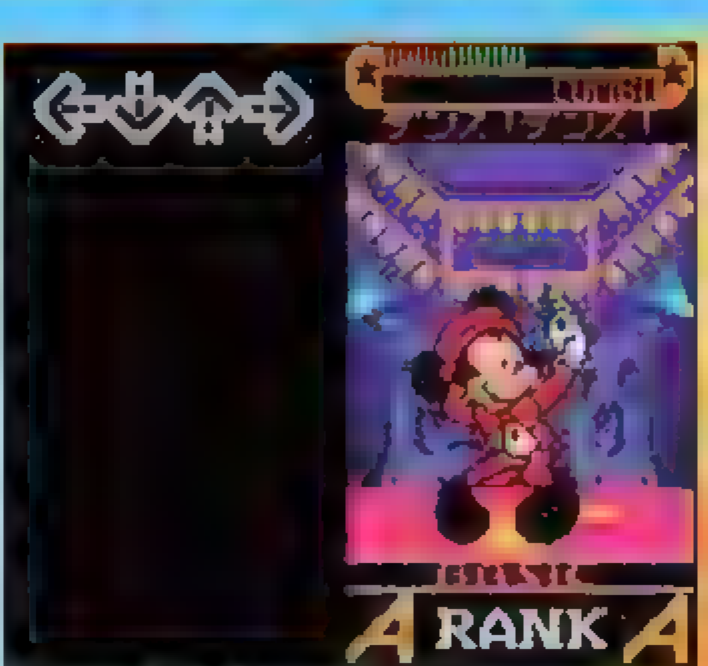
闲谈欧美娱乐文化（二）

在上一辑中，我们聊到了“欧美娱乐文化”中的“影视”和“音乐”，同时还顺带着提到了与之相关的掌机游戏。而这一辑，纸鸢将继续上次的话题，和各位聊聊“欧美娱乐文化”中的另外两个关键词——“动漫”和“体育”

动漫

提到欧美动漫，其实更多时候指的是动画部分。如果你是一个70后或者80后的话，这时候应该会想起以《米老鼠和唐老鸭》、《猫和老鼠》、《加菲猫》以及《兔八哥和它的朋友们》为代表的经典卡通作品。不过对于更多生活在当下的年轻人来说，欧美动画几乎已经成为了孩提时代的回忆，因为日常生活中我们接触到的，更多的还是日本动画。

日本动画的红火程度无需多言，在英文中甚至有一个专门的单词Anime，指的正是日本动画。之所以出现日本动画自成一派的局面，主要还是因为其题材包罗万象，同时受众面也极为宽泛，从小孩子到青少年，甚至是成人观众，都可以找到自己心仪的作品。而比起日本动画，欧美动画则多少会显得低龄向，即便很多时候欧美动画都是以“老少咸宜”的形象出现，但是真正要让一个成年人单独坐下来欣赏的话，难免会觉得这类动画有“儿童专属”之感。我们脑海里存留的欧美动画形象，也仍然是我们儿时看到的那些，也就是前文中提到过的那些动画中的角色，例如米老鼠和唐老鸭、汤姆和杰瑞、加菲猫和欧弟以及兔八哥等。不过这些角色以及所属作品都是经典中的经典，因而相关的游戏作品也层出不穷。尤其在GB和GBA时代，大量根据经典欧美动画改编的游戏出现在掌机平台上，类型上几乎是

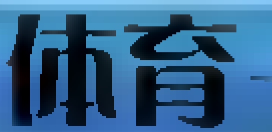


▲GBC上的《DDR》，一款有众多迪士尼角色登场的MUG。

▲一款集合了迪士尼动画中众多公主的GBA游戏。

清一色的ACT，不过这种游戏面向的人群原本就是低龄玩家和怀旧人士，也就不需要过于追求“深度”了。

在今天的美国，除了那些经典“儿童专属”动画外，成人向的动画也越来越多，著名的长寿动画电视剧《辛普森一家》就是一例。适合成年人观看的本剧，讲述了一个普通的美国五口之家普通却荒诞的生活，目前该剧已经播出二十多季，也就是说已经拥有了20多年的播放历史，且经久不衰。2007年，PSP上还曾推出过该剧的同名改编游戏，甚至还有限定版PSP-2000主机同步发售。



体育

要问世界第一运动是什么，很多人都可以轻松自如地给出“足球”这个答案，因为这已经是世界公认的事情。然而早个15年，美国人可能会给出五花八门的答案来，棒球、冰球、橄榄球、篮球皆可，但一定不会是足球。在当时的美国人眼里，过长的连续比赛时间和过少的进球是他们对足球丧失兴趣的原因。记得看过一篇报道，说1994年在美国举行世界杯之前，有电视从业者担心足球比赛上下半场有各45分钟的比赛时间，中间却只有15到20分钟的休息时间，过短的中场时间难以吸引厂商投播广告，因而建议像橄榄球比赛一样，把足球也分成许多小节，这样就可以插入大量广告了。还好这个提议最终没有通过，否则真不知道那届世界杯要要变成什么样子了。

美国人到底喜欢什么运动呢，答案可能不尽然，但橄榄球肯定是其中之一。美国最著名的橄榄球比赛是NFL，就在春节假期结束的这几天，NFL的全明星赛正在进行，国内不少门户网站的体育频道也都在关注这个赛事，这里我们也来简单了解一下吧。

美式橄榄球，其实在美国叫美式足球，它是由英式橄榄球演变而来的，能向前传球的是美式橄榄球，这是和英式橄榄球最大的区别。NFL的基本比赛规则是双方各上11名队员，一方是进攻组，另一方是防守组。进攻组的目的是尽可能地将球向对方阵地推进，争取越过得分线进入对方端区达阵得分，进攻的方法有两种，球员带球向前跑（冲球）或空中传球（传球）；防守组的目的是尽可能阻止对方进攻，并迫使对方丧失球权，如果进攻一方得分或丧失球权，双方队伍互换攻防，也就是原来的进攻方换上防守组，而原来的防守方换上进攻组。比赛就这样轮流交换地进行下去，直到时间结束。比赛的进程是用码数来衡量的，当进攻方开始一轮进攻时，有四次进攻机会，必须向前推进至少10码，如果进攻方成功推进了至少10码，则称为达到首攻，此时进攻方又获得另一轮的四次进攻机会；如果进攻方一轮进攻没有推进到10码，则失去进攻权，所以防守方不仅要阻止进攻方得分，还要阻止进攻方在一轮进攻中推进10码以上。达阵是比赛中一次得分最多的方式，达阵一方还有一次得附加分的机会。要想达阵，球必须越过端区的得分线，在端区中接住传球或者是在端区内抢到丢球。达阵是6分，达阵附加射门是1分，附加达阵是2分，普通的任意球(也叫点球)是3分，防守组抄截球和特勤组抢到掉出来的球直接达阵也是6分。

你可能看得有点枯燥，这里推荐大家玩玩去年发售的这款PSP版《麦登NFL橄榄球12》，是一款可以让你实实在在体验到橄榄球乐趣的SPG哦。

游戏美图秀

虽然这次的《魔装机神2》素质没有想象中好，但欢乐的剧情还是很有看点的，特别是泠的各种吐槽非常犀利，大冬天窝在被窝里玩还是非常享受的 接下来就奉上《魔装机神》的美图给大家

阿鲁

半夏：好像有一点眼熟，可又没那么眼熟。
阿鲁：你不觉得这两个人长得略像么？
半夏：对啊，我不是说了么：“好像，有一点眼熟，可又没那么眼熟”。
酷洛洛：冷死了！

宅回首

OTAKU

栏目主持：阿鲁

宅的定义很广，在《掌机王SP》147辑的“游戏万花筒”里有过一篇关于宅女的调查里，除了大家熟悉的ACG和偶像领域外，列车、名牌、化妆品也被归为了宅的领域，甚至连减肥和网购都被列为了宅项目。这不由得让我想起小时候的一些事，原来早在那个时候我们就已经是宅男了啊……

玩具永不过时

动漫和游戏宅应该多多少少都对模型啊、手办之类的物品有着浓厚的兴趣吧，将自己喜欢的萌妹子、酷机体拿在手中把玩的实感和满足感是不言而喻的。至于模型有哪些种类，手办有哪些类型，这些内容都不是这次的主题。让我们把时间倒回到十多年前，在80年代末90年代初那段时间，外国动漫文化逐渐进入中国，看惯了《葫芦娃》、《黑猫警长》的孩子们总算有机会结识擎天柱、星矢等“外国人”，其实从那个时候开始，动画的相关周边就已经开始进入孩子们的世界了。在我的印象中，当时班上大部分男同学都拥有至少一个变形金刚，虽然当时几乎都是山寨产品，但变个形还是勉强能办到的，由于构造简单，很快就可以完成变形的过程，熟悉的人甚至闭着眼睛都能操作。其实本人更喜欢那个年代的变形金刚，至少连我这种手拙的人都能完成变形，而面对现在的高端变形金刚反而不习惯了，前不久试玩了一下，死活变不出来。班里的女生们大多都有芭比娃娃……或者是山寨娃娃，有可以换衣服的，也有不可以换衣服的，不过对于当时的我来说，这些都统称洋娃娃。看那些女孩子拿着这些娃娃玩得爱不释手，当时的我实在不能理解，一个塑料娃娃有什么好玩的……直到我的膝盖中了一箭。

在变形金刚的热潮过后，很快国内就掀起了一阵“圣斗士之风”，想当年在学校和同学讨论前一天播放的《圣斗士》的剧情，课间学星矢、冰河等人的出招动作是一天中最快乐的时间。没过多久，市面上就出现了《圣斗士星矢》的模型，当然大部分都是山寨了，在地摊上摆着卖，20多块钱一盒，里面就是人物的各种配件，需要自己动手从塑料框上剪下来进行拼装，当时就连我这种手工课从来不及格的“手残人士”都硬是凭着爱组装了个星矢出来，回过头来想想

■小时候女孩子们玩芭比娃娃，长大了男孩子们玩DD娃娃……

才发现原来鄙视女生玩洋娃娃的我，后来竟然踏上了玩“洋娃娃”的道路，区别仅在于一个是变装、一个是组装……随着年龄的增大，本人对娃娃的需求日益增长，从盒蛋、粘土到PVC，如今本人的电脑机箱上以及堆满了各种娃娃，想想当年那群玩洋娃娃的女生，原来她们才是宅领域的先驱啊！

于是，小时候的变形金刚慢慢变成了如今的模型，小时候玩的“洋娃娃”慢慢变成了如今的手办。小时候拉着父母的手央求着买那些玩具，而现在自己赚着钱买着心仪的“玩具”，虽然年龄不断增长，但对玩具的钟爱和需求却一直没有停止，不知道等我们年迈之后又会有什么样的玩具走进我们的世界呢？

花花钱、败败家，当个收藏家

说到收藏家，往往容易让人联想到电视节目里那些收藏古玩字画的人，而收藏家给人的第一印象就是——非常有钱。其实收藏这个理念在我们很小的时候就已经开始接触了，当时的70后们对集邮可是非常热衷的，在市中心每天都有大量的集邮爱好者聚集在一起交流心得、交换邮票，为了凑齐一套邮票而投入大量金钱的大有人在，当然也有人在风风火火的集邮活动中赚得盆满钵满。在此之前有收集纪念章、收集烟盒等物品的人，而在那之后，收集洋画、收集糖纸也都是小孩子们非常热衷的活动。记得当年我们那边流行收集福乐迷奶糖的糖纸，这种奶糖的糖纸上印着各种动物的图案，并且印有序号，总共有一百多个种类的图案。而且这种糖采用不透明式包装，只有拆开包装袋之后才能看到里面的糖纸，很有现在玩集换式卡牌游戏开包的感觉，于是经常出现一群人每人各买一包糖一起打开，然后开始集换，序号越靠前的糖纸越值钱，要是能抽到一条龙或者凤凰的话，和别人换一整包糖都不在话下（龙的序号是1，凤凰的序号是2），当年为了收集那些糖纸可是花了本人不少钱（小时候我的零花钱很少）。

◀福乐迷奶糖糖纸，瞬间感觉童年真美好！

随着时间的推移，接触的可收集物品越来越多，泡泡糖里的漫画、小浣熊干脆面里的贴纸、玩具枪等，工作之后在朋友的带领下接触了《万智牌》，这才知道原来以前收集的那些东西和集换式卡牌一比简直就是不值一提，面对N个环境，成千上万张的卡牌，我只能说这是只有大人才玩得起的游戏。然而等我回过神来的时候，已有套牌在手，几千大洋神秘失踪，这才突然发现，原来我已经是大人了啊……

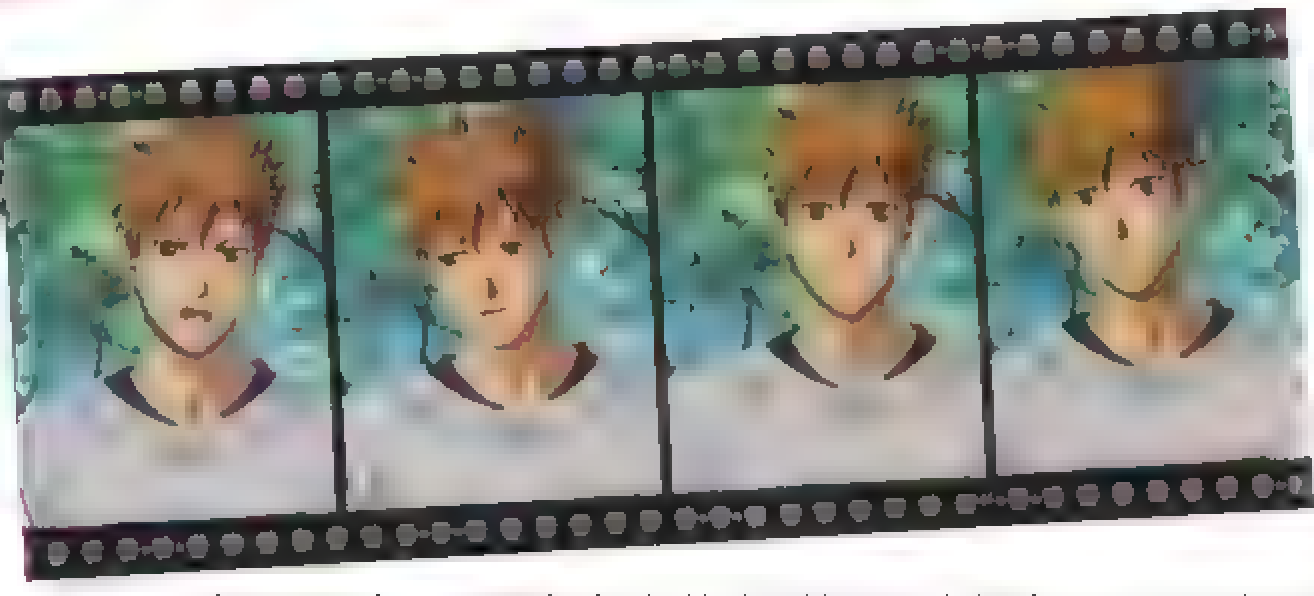
当然真正让本人感到了收集压力的，是从去年年初开始接触了AKB48，从单纯的看综艺节目到后来的剧场公演，之后在香港购买了本人的第一张AKB48单曲《机会的顺序》，于是便走上了不归路。除了每张单曲每个版本要来一张，喜欢成员的写真集也不能放过，各种周边、书籍、游戏自然也不能少，即便是宣称不跳生写坑的本人也在乌冬的怂恿下买了几百港币的生写真……原以为原版漫画+蓝光版《幸运星》会是我花钱最多的宅物，没想到仅仅沉迷AKB48一年的我在这上面的投入就早已超过《幸运星》。曾经有读者来信问过“怎么样才能宅”这个问题，我当时回答的是“第一要有钱，第二要有爱”，如今看来的确如此。

▶收集宅物虽然花费不菲，但事后的成就感还是非常高的。

零零散散说了一大堆自己的事情，不知道能不能引起和我同龄的玩家的共鸣。作为一个从小玩游戏看动画，如今在二次元和三次元领域都投入了一定金钱的宅男，回望一下过去，感慨颇深，就将这篇文章的标题定为“宅回首”吧。

反复无常

“反复无常”模式正如访谈中提到的，是在选项过程中会对对方的心情产生影响的模式。进入到对话选项，选择之后在画面左上角会出现天使・小恶魔参数，不同的选择会影响参数的变化，同时在接近模式下对男主角的触摸、盯等动作也会影响参数。不同的参数偏向能够看到对方截然不同的反应，达到一定的亲密度会发生分歧事件，想要看到角色们不同的一面，就要注意天使/小恶魔参数了哦。



Live2D

Live2D在之前的专栏就为大家介绍过，也就是在游戏中加入动画般的影像表现，使角色看起来更加立体，这一次公布了角色不二山岚的Live2D影像，同时Konami在游戏官网开放了投票系统，不同角色在什么时候可以发动Live2D全由玩家决定。

▲设乐学长的房间，优雅的布置，上流的品味不愧是前辈！

男孩房间

男孩的房间是一个和本篇游戏无关的模式，只要想玩随时都可以，不受时间限制，十分随意。在这里可以窥探到男主角们的房间构造，并且看到他们私下生活的样子。这里的时间和PSP内置时间挂钩，不同的时候角色们会做不同的事情。随着季节的变化，房间内的装饰、摆设都会发生细微的变化。在游戏中如果送了礼物给男主角们也能在房间中看到哦。

多样的周边商品

“《心跳GS》系列”人气高涨，Konami自然不会放过赚钱的机会，在其官方商城销售一系列相关周边。新的一年全角色年历之类实用又好看的周边自然能吸引玩家购买。

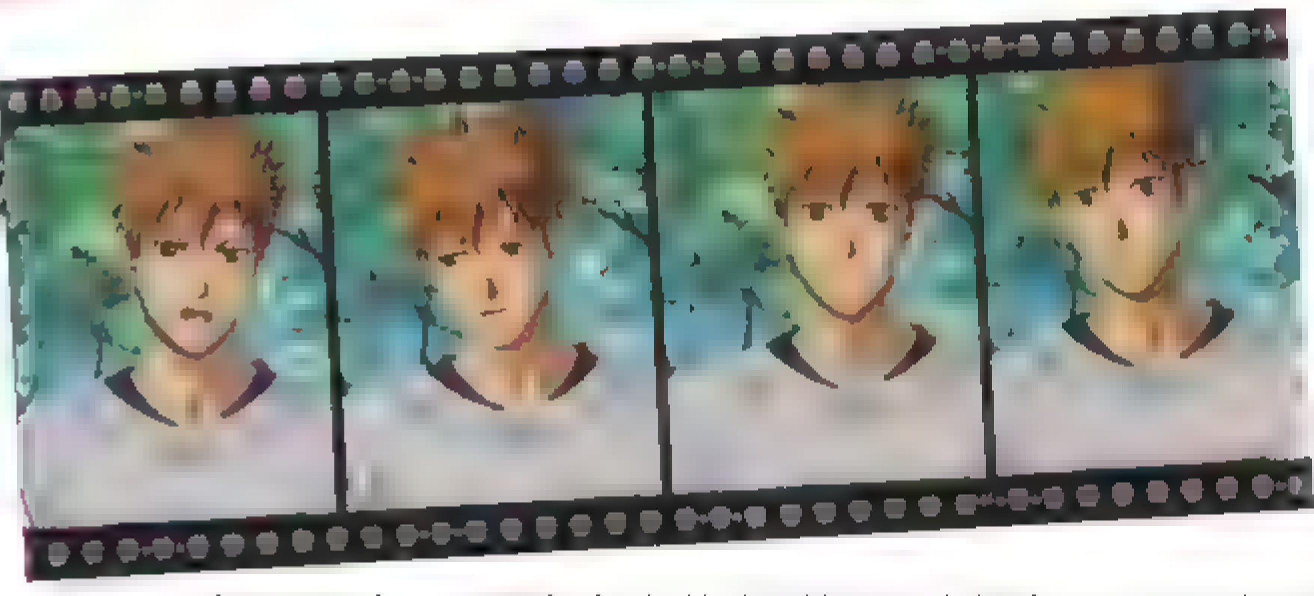
▲《心跳GS3P》的初回特典是可爱的角色手办。

◀年历是年初大热商品之一，能够方便大家规划未来一年。

结

反复无常

“反复无常”模式正如访谈中提到的，是在选项过程中会对对方的心情产生影响的模式。进入到对话选项，选择之后在画面左上角会出现天使·小恶魔参数，不同的选择会影响参数的变化，同时在接近模式下对男主角的触摸、盯等动作也会影响参数。不同的参数偏向能够看到对方截然不同的反应，达到一定的亲密度会发生分歧事件，想要看到角色们不同的一面，就要注意天使/小恶魔参数了哦。



Live2D

Live2D在之前的专栏就为大家介绍过，也就是在游戏中加入动画般的影像表现，使角色看起来更加立体，这一次公布了角色不二山岚的Live2D影像，同时Konami在游戏官网开放了投票系统，不同角色在什么时候可以发动Live2D全由玩家决定。

▲设乐学长的房间，优雅的布置，上流的品味不愧是前辈！

男孩房间

男孩的房间是一个和本篇游戏无关的模式，只要想玩随时都可以，不受时间限制，十分随意。在这里可以窥探到男主角们的房间构造，并且看到他们私下生活的样子。这里的时间和PSP内置时间挂钩，不同的时候角色们会做不同的事情。随着季节的变化，房间内的装饰、摆设都会发生细微的变化。在游戏中如果送了礼物给男主角们也能在房间中看到哦。

多样的周边商品

“《心跳GS》系列”人气高涨，Konami自然不会放过赚钱的机会，在其官方商城销售一系列相关周边。新的一年全角色年历之类实用又好看的周边自然能吸引玩家购买。

▲《心跳GS3P》的初回特典是可爱的角色手办。

◀年历是年初大热商品之一，能够方便大家规划未来一年。

结

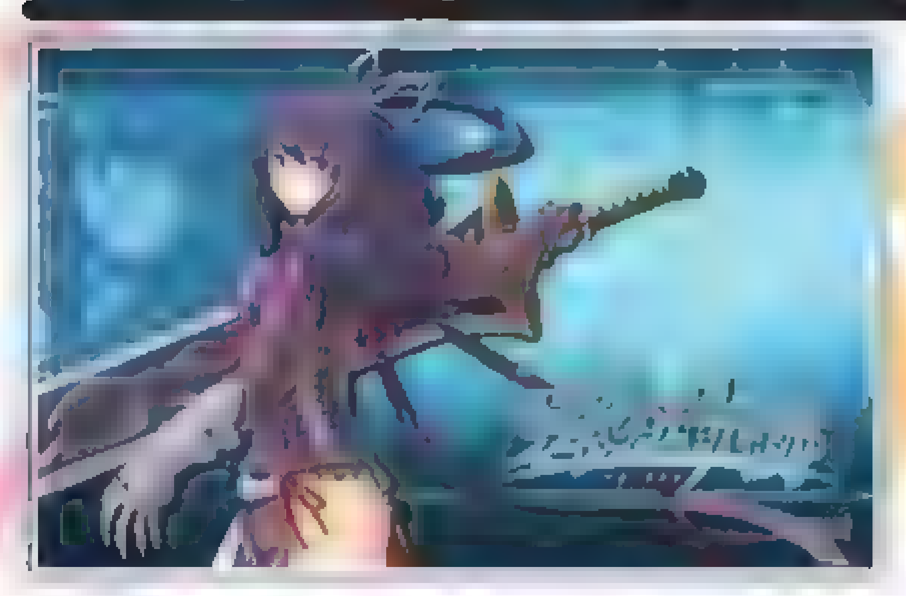
主要作品2《海猫鸣泣之时 携带版》

扮演角色：右代宫缘寿

2011年底，《海猫鸣泣之时》首次在PSP平台上登陆，相信玩过游戏的人都一定会对右代宫缘寿这个少女印象深刻。缘寿在声线上比较接近佐藤利奈小姐的本色出演，于感情的演绎上也有着异常高的同步率。没有朋友，没有父母的关心呵护，从小受到精神上的虐待，在学校也被其他学生排挤，右代宫一族的惨剧让这个少女的生活发生了巨大的变化，因此缘寿也有着不符合年龄的成熟稳重，虽然看上去很难相处，但实际上缘寿是一个非常善良的孩子。佐藤利奈小姐将缘寿的坚强、勇敢以及偶尔出现的柔弱一面都很好地表现了出来，声音帅气却不失温柔，她的优秀表现着实为缘寿这个角色增色不少。

主要作品3《英雄传说 零之轨迹》/《英雄传说 碧之轨迹》

扮演角色：莉莎·毛



“《轨迹》系列”对于角色的刻画都非常地细致，而莉莎在游戏中拥有两个身分，其一是彩虹剧团的新星，在舞台剧《金之太阳、银之月》中大放异彩的舞蹈家；而另一个身分是协助共和国方面打入克罗斯贝尔里社会的“黑月贸易公司”，从事暗杀工作的“银”。当她以“银”的姿态出现时，为了隐藏自己的真实身分，用的是非常平淡且冷酷的声音。为了突出其神秘的特点，游戏中还对声音进行了变声处理，可以说基本听不出是谁在配，不过那种冰冷的感觉非常契合身为杀手的“银”，感觉得出佐藤利奈小姐对角色性格的把握非常到位。而作为舞蹈家的莉莎是个温柔且性格坚强的邻家女孩形象，使用的声音也是本色的温柔系，对于习惯了炮姐声线的玩家来说也许很难听出这声音出自佐藤利奈小姐。而当赤色星座侵攻克罗斯贝尔，在剧团亲眼目睹伊莉娅受伤时，莉莎的怒吼又回归了炮姐的感觉。不过歇斯底里的场景毕竟是少数，大多数时间玩家听到的都是冷静、理性的声音，而对于这个需要由多种声线来演绎的角色，佐藤利奈小姐的表现是非常到位的。

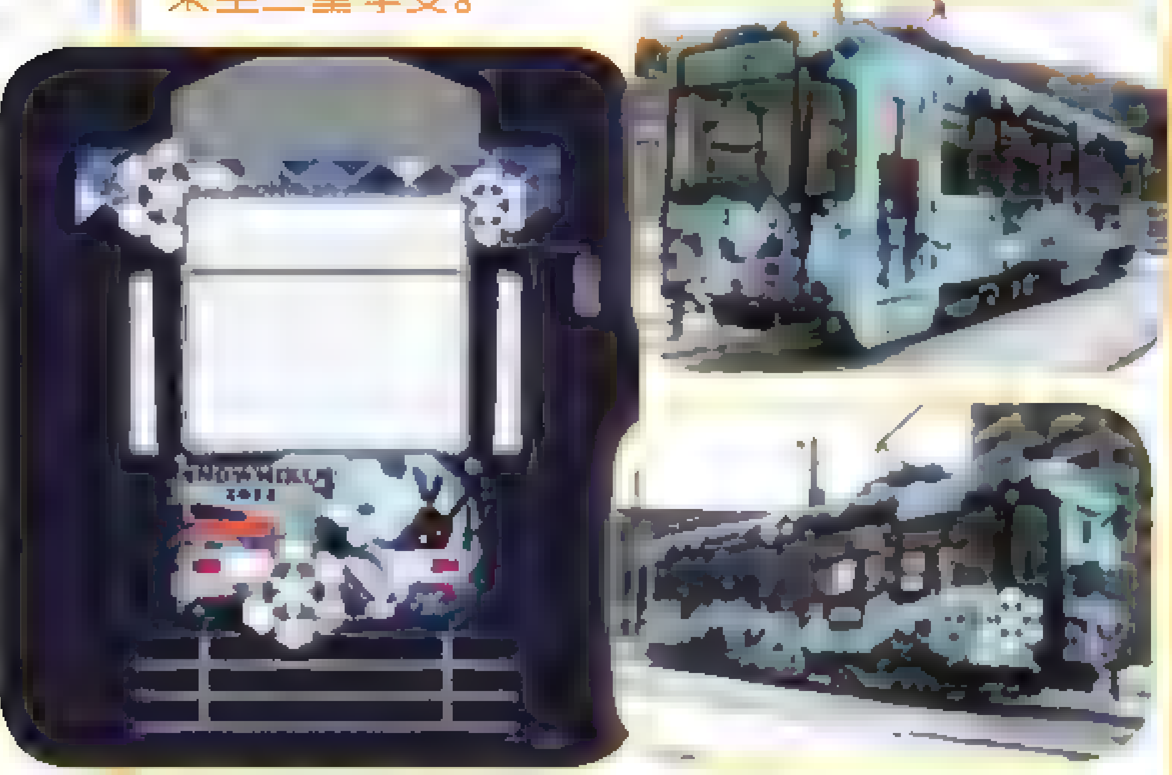
周边趣闻

博丽灵梦

[illegible]

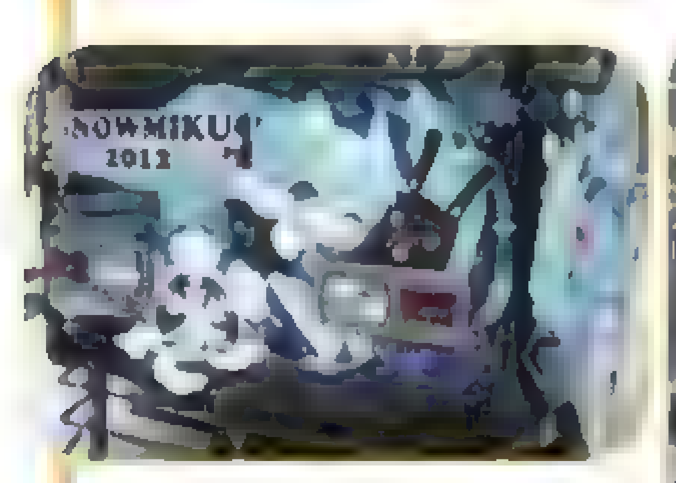
雪初音痛电车

从去年开始札幌市电车就有雪初音痛车装饰，今年也不例外，以雪之初音形象为主题的痛电车将于2011年12月19日开始到2012年3月20日在札幌市主要线路行驶，作为“SNOW MIKU FESTIVAL2012”的一个活动地点，车内广告和装饰都以初音以及札幌市景相关为主，车内广播由担任初音声优的藤田咲进行播报，带给初音迷们视、听、乘坐三重享受。

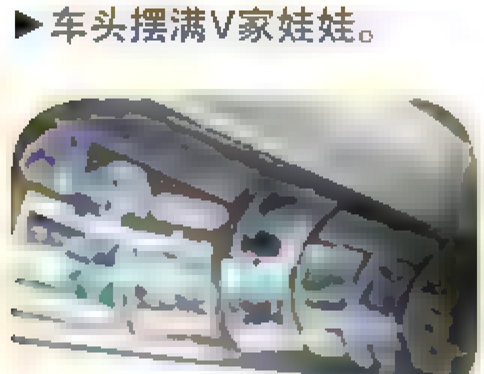


▲痛电车设计图。

▲雪中的雪初音电车别有一番风味。



►车头摆满V家娃娃。



▲车内广告都和初音有关。

丰富的合作商品

在活动期间北海道的便利店“Family Mart”将上架各种初音合作食物、周边，供来旅游的玩家们购买，购买的商品可以进行抽奖，各种限定商品甚至雪初音与主人都会作为奖品赠送。另外札幌丰平邮局还会推出限定的雪初音邮票，只在当地限量发售。同时初音还和凯蒂猫合作推出一系列初音凯蒂猫造型周边，十分可爱。

◄▼各种丰富的雪初音商品。

◄雪初音限定版邮票。

◄▲可爱的凯蒂猫化身雪初音。

海外活动

本次“SNOW MIKU FESTIVAL2012”以“联结世界”为主题，不能前去札幌的海外粉丝也可以参与到其中，粉丝们可以录制15秒之内的祝福视频，上传到初音官方合作在线视频网站，官方会将大家的视频搜集起来制成视频短片，用于活动过程中在札幌播放，将大家的爱带去札幌，具体操作过程可以参考初音未来中国官方微博。

初音也玩微博

上文提到的初音官方微博是由Crypton Future Media Inc中国开通的初音未来官方微博（http://weibo.com/u/2462905490、http://t.qq.com/cfm_miku）会在上面更新有关初音的各种活动、推荐V家新曲、宣传新的V家CD等等，想知道关于初音的最新消息一定要记得关注哦。

◄由官方微博更新的来自初音的新春问候。

掌门人

主持 马修&胧月 **插画** 西瓜树

假期结束后，马修我又开始了春节后第一辑“掌门人”的制作——其实本人这个假期过得并不轻松，而且还多了不少舟车劳顿之苦，不过身上再累，假期内也没有了书刊内容策划以及截稿交印等等的压力，在心理上来说还是过了个轻轻松松的假期。不过现在既然已经开工，那么本人自然也重启了“工作模式”。各位玩友也是一样，经历了一个快乐的假期后，也把自己切换为“学生模式”吧，别的不说，日后考出好成绩，咱们也多了一个买新游戏机的筹码，是吧？

掌机王SP

文言文

臣之辛苦，非独《UCG》之人士及《掌机王》之编辑所见明知，皇天后土，实所共鉴。愿众编矜愍愚诚，听臣微志，送我3G包，保我小堡垒，臣生当陨首，死当结《掌机王》之草。臣不胜犬马怖惧之情，谨拜表以闻。

溧阳 宫飞

好强，平生第一次见到需要翻字典查生字的来信。

太文艺了，看了半天，这应该是来要奖品的吧？

虽不知，但觉厉。

酷洛洛： 阿鲁你的陈词滥调弱爆了。

联机

话说有次去KFC玩PSP，看到几个人已经在玩了，于是我就跑去联机玩《MHP》，之后发现算上我共4个人的4台PSP的型号分别是1000、2000、3000、go，每个人的型号都不同，只有我是3000型。

天津 周宁

酷洛洛： 我不忍心吐槽了……

马修： 那三个是陌生人？这就是《怪物猎人》的社交功能么？

只言片语 期待《初音未来与未来之星 未来计划》，不管几次都觉得名字好长……

（该话题由西安读者 寇冠 提供）

雷洛洛

宅男

职业介绍：呃……有必要么？

限定条件：男性

招式系统概述

手办控　例如可以制作各种动漫相关周边，并使其具现化，具体物品如：高达、假面骑士、魔法少女、英灵等，并操纵他们展开攻击

技术宅　精通各项电脑数码技术，可以通过黑客攻击增强我方状态、降低敌人攻防、利用单反镜头吸收对方的HP/SP、用闪光灯使其眩晕等。

动漫控　通过经典的动漫对白制造言灵效果，例如“你已经死了（出自《北斗神拳》）”，可以一定几率使对手即时死亡，用WOTA艺让敌人与自己同时做出舞蹈动作，为我方队伍制造攻击机会。

固有的特殊状态

1 见光死　由于宅男出门机会不多，在一些光亮的户外场景中，敏捷会降低10%。

2 异性　由于宅心仁厚，对异性角色不敢出尽全力，攻击力降低50%；但出于鬼畜的潜意识，对异性使用异常状态攻击效果加倍

3 同志：我方或敌方队伍出现相同职业时，因志趣相投而士气大增，全能力上升10%。

4 [illegible]　受到电属性攻击时不会造成麻痹的附加效果，但一定几率会出现造成“断电”，进入此状态的宅男，一段时间内无法进行“技术宅”系的攻击。

白菜

现有的RPG职业形形色色，虽说重复率高，但总是附着于几个大框架上，比如攻击、回复、施加状态　其实不妨设计出一个技能为破坏游戏规则的职业。拥有的技能不会直接针对敌我的数据作变动，而是对战斗规则进行改造　如跳过敌人攻击阶段的技能、本场战斗中属性攻击全部无效的技能之类的，想来应该会很有趣　当然这样的职业设计得如果不谨慎，会对游戏性产生严重的负面后果　但可以设计为二周目隐藏职业之类的

LIKY

病人

总是被各种疾病缠身的职业，战斗时总是带有负面效果，如HP缓缓下降、麻痹、暂时行动不能等，但是攻击手段多样，以各种病毒攻击为主，通过打喷嚏、吐口水甚至强吻等手段向敌人传播病毒，病毒种类从简单的感冒到严重的SARS，本身如果受到一定伤害会进入“神经病”的发狂状态，物理攻击力会大增

妖建

我玩的游戏类型很单一，面对的游戏大都只有一种职业，比如球类游戏里除了球员还是球员。但说到球类游戏，我倒是觉得RPG、SLG中的“职业系统”可以向SPG中的“一球成名”模式借鉴一下，比如游戏开始后，玩家自始至终只扮演一个职业或者一个角色，以单个角色的视角进行游戏，好好将这个职业发扬光大，通关后再换别的职业体验游戏……等等，我RPG什么的玩得少，不会已经有这种设定的游戏了吧。

阿鲁

思考者

利用强大的YY能力将想到的东西具现化的职业。首先需要选择一个关键词（例如食物、武器、同伴等），然后选择思考的时间（回合数），思考时间越长具现化出来的物品相对越强　由于思考者是个极易受外界影响的个体，因此即使选择了关键词和思考时间，具现化出来的物品也会有所区别（设置多种物品随机选择，使用具现化技能时会随机想到新点子并加入到出现道具的名单中）　具现化是一件耗费心神的事，因此在使用具现化物品时HP和MP会按一定比例徐徐减少，物品等级越高，HP和MP消耗越快　由于是消耗型职业，因此自身拥有回复技能“冥想”和“沉睡”，另外具现化的物品类似于自己的分身，有自身的血量，被破坏后思考者也会受伤。

冯修

设定新职业，这对创意严重不足的本人来说是个很严峻的挑战啊……那就设定个“游戏媒体编辑”的职业吧　战斗力因个人能力而异，主要的作用是在流程卡住或出现疑问的时候给予主角帮助——说白了就是一路上专业从NPC那收集信息的角色

魔月

过度关注平衡性是我多年玩游戏以来落下的病根，对抗类游戏里的不同角色种族都可视为不同职业，但出于经济运作角度考虑，这年头的FTG制作人都刻意让游戏表现出无厘头的不平衡，以方便新玩家的涌入和续作的推出，这个我就不苛责了。单机游戏也经常遇到某些职业特别强，必须练它（往往还要加固定的能力点）才能轻松秒杀隐藏BOSS之类的情况，我觉得这也是游戏系统不丰富、参数设定不全面的体现，说到底还是希望游戏做得更好玩一点吧

老哥

工作狂

获得经验值有30%的加成，同时认领的任务数＞5时，全能力提升最大值的50%；任务失败时有10%的几率暴走，不受控制；制作料理、打造武具一旦失败会自动重新开始，直至制作成功，但如果素材不足忠诚度会下降　秘技：把系统时间调到凌晨1点，该职业的会心攻击率会爆增50%。

乌冬

不少职业相互之间都有联系，像是医生和护士，还有歌姬和舞娘，可以在这些有关联的职业里作文章　比如加入相性设定，S·RPG中相性好的职业站在一起时有能力加成，RPG中相性好的职业有合体必杀或秘奥义等。

半夏

提到丰富的职业我自然想到Level 5的《幻想生活》，占卜师、鉴定师、发明家、樵夫……各种职业何其丰富，虽然不知道最后会达到什么样的游戏效果，不过还是十分期待的，我个人大概会选择成为鉴定师，看遍天下宝物（即使有可能不是你的）也很爽，不是吗？

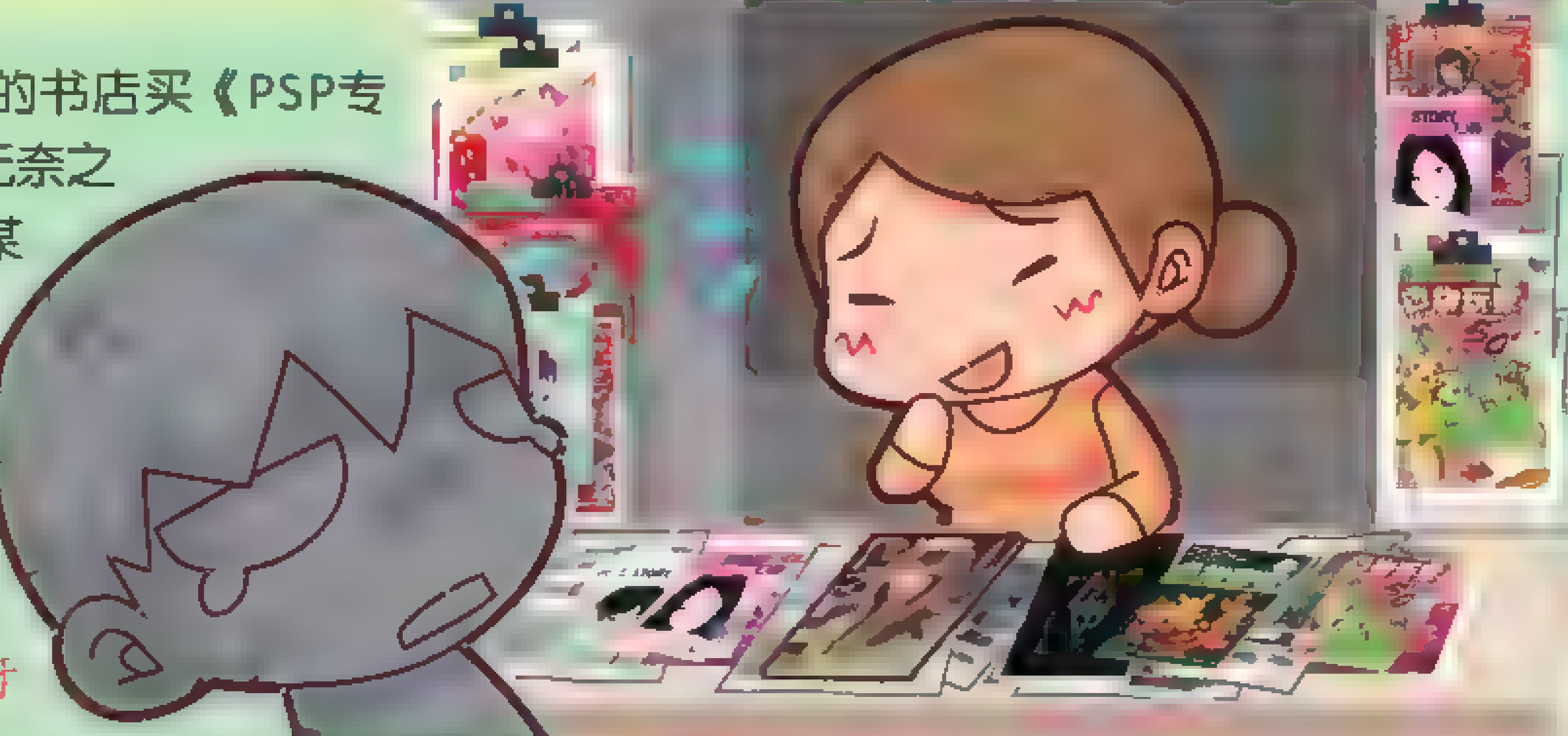
只言片语　《终极漫画英雄对卡普空》，乱战游戏的经典！

书报亭

石化

某日，去我家附近的书店买《PSP专辑》，没想到卖完了，无奈之下只好花上两块打车去某报刊亭买，只看到个小孩子，拿着专辑走出来，我一问老板娘，没想到是最后一本被买走，之后我石化了……

玉林 森黑之牙



阿鲁：两块钱就可以打车？

酷洛洛：同学，看你如此悲剧，要不我找下有还有没有多的《PSP专辑》吧，是第几辑？（连忙纵身跳进如混沌般的样刊死海中）

马修：想起春节时电话订的某个短程火车票，本来都选好座位席别了，但在选了到站编号后就被告知没座位了……果然生活中有很多的稍纵即逝啊。

不听劝

我一女同学最近一直在用FC模拟器玩“库巴救公主”，我说借NDS给她玩《新马》，但她说上次玩了，没有可以修改的模拟器好玩，金手指又嫌麻烦，劝她别修改又不听，唉……

西安 Cash

阿鲁：用《新马》来吸引女孩子不是个好主意，下次用《瓦里奥制造》试试吧。

纸鸢：《瓦里奥制造》若是还行不通的话，你可以求鲁叔帮你劝。“库巴救公主”是啥……

马修：《超级马里奥》呗，话说你这女同学既然这么喜欢这作，你不妨让她看看5分钟通关视频，如此专一于本作的她说不定也能刷新纪录哦。当然，金手指什么的就算了……

午夜半夏索命

第一次看见半夏的小编名时吃了一惊，呀，这不是俺的QQ名嘛。当时还想“这男的怎么这么BT，跟我一样取个这么娘的名字”，直到N久后才知道半夏是MM，希望半夏姐别晚上12点来索命。

桂林 银翼

马修：“这男的和你一样取个很娘的名字”……不知道怎么吐槽了。

胧月：我说最近半夏怎么一直抽神关羽。

半夏：不会的，安心吧，半夜12点我应该还在赶稿、玩游戏啥的，我比较喜欢凌晨出没，3点之后不要起床上厕所哦，不然……

苍穹：不然你会从马桶里爬出来？

●● 太脏了！ 白菜：太脏了！

半夏：苍老师，你又淘气了。

盗窃

实习的几天住员工宿舍，那宿舍真的十分恶劣，更不幸的是被盗事件已经发生在同学身上了。还好我休息，PSP已经回到家中了，希望今后的30多天里，陪伴我的《掌机王SP》不会发生什么不测。

江门 照爷

阿鲁：记得上大学的时候，我寝室所在的楼层出现了很严重的盗窃事件，整层楼大部分寝室都被偷了，我们是为数不多的没有被偷的寝室，原因就是寝室里随时都有人，这算不算是逃课的正面理由啊……

马修：宿舍里出现手脚不干净的还真让人头疼，还是那句话：防人之心不可无。

172调查之新年愿望

希望2012多出大作游戏，玩个爽。

永康 星之卡

希望快点入手PSV!

广州 小闷

一提到这个话题我就纠结，因为有很多愿望的说……1.期末考试考到前10；2 和“老公”分到文科班；3.所有的人平安、快乐!

天津 才子

买3DS!

深圳 RG王子

希望过完年后可以找到一份适合自己的工作吧。原来的营业员做了4年之久，是该换换了，加上龙年是我的本命年，希望可以有一个全新开始!

玉林 陈海松

希望PSV可以在2012年12月前破解完毕，原因你们懂的。顺便祝大家新年快乐。

广州 丘晓升

高考顺顺利利……伤不起啊!

湛江 马骝

3DS破解，烧录卡面世，PSV大降价，《街霸Ⅳ 街机版2012》和《口袋妖怪》正统作登陆3DS……好像愿望太多了，不管了，多多益善!

宜兴 杀意波动

能在新的一年里找到自己喜欢的工作，能赚上不错的工资，然后去买台白色的PSV，也能在2012的情人节不再孤单了!

苏州 小歪

新年时能买到许多PSP周边。希望成绩更上一层楼，让父母高兴。还有希望家人身体健康，平平安安。

柳江 章范

172调查之告一段落的“阳光学园”

对我起到了一定帮助，因为（172辑的）这种事情在班里真的发生了！不过很冷，我喜欢……

上海 天煞·孤

一些关于投稿和排版的内容，VERY GOOD! 喜欢啊，太喜感了。

桂林 Cth2010

多多少少有想试试的感觉……建议么，没有。

贵阳 四凸小曼

很喜欢“阳光学园”，也喜欢所有与小编生活有关的栏目，希望类似的栏目多开些。

徐州 小海

为什么要关呢？我一直很喜欢的。

上海 无抡

有一定帮助，不过不是很关注……

昆明 Takumi

喜欢，让我知道了成为一个小编的过程以及需要的工作能力。

上海 麒麟儿

这个……我不看的，但爆料我很喜欢。

石家庄 DW·墨钰

阳光学园很好啊，加油加油。

清镇 欧阳邦杰

因为暂时还没还没尝试，所以觉得有用但还是没帮助，里面内容还是不错的。

柳州 Cash

谁也不能阻止我!

《逆转》剧场版和《小圆脸》剧场版上映的日子都和中考日子相近，但只要心中有爱，不管是人类还是中考都不能阻止我看剧场版！燃烧中……

杭州 潮周夫

白菜: 你的老师和老妈呢？

胧月: 打断这么燃的你真不好意思，不过等你能看到剧场版的时候，中考早完了。

马修: 虽然我不知道剧场版具体的日期，不过要是在中考后的话，那确实是谁也不会去阻止的……

虽然身边没有对PSP感兴趣的同学，但每一辑《掌机王SP》都会引来众人围观，因为里面的女生、尤其是169辑“游俏小筑”的女生，我后边的两个男生为是否有这么大眼睛的女生展开讨论，引来了一群人围观。

七堰·劲草

阿鲁: 有一种东西叫美瞳。

马修: 我特意翻下，眼睛是挺大，不过也算常见嘛……

教我三年的老师，走了……

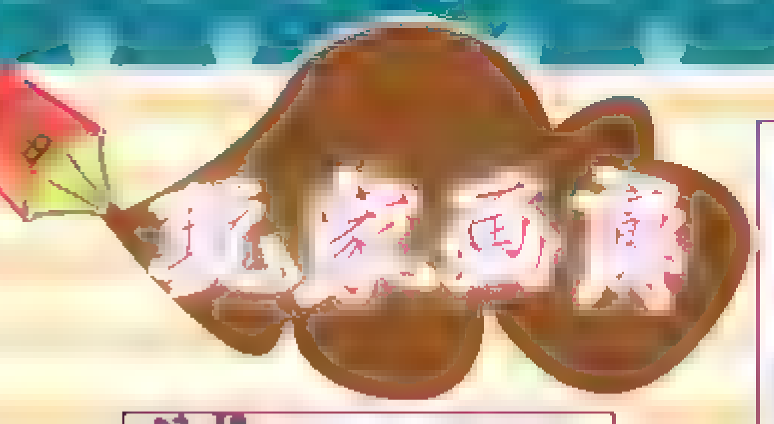
教了我三年的老师走了，去教新入校的学生了，舍不得啊，毕竟相处了三年……还有个原因是现在的新老师很凶，而且收了我很多东西还没有还啊，锤地ing……

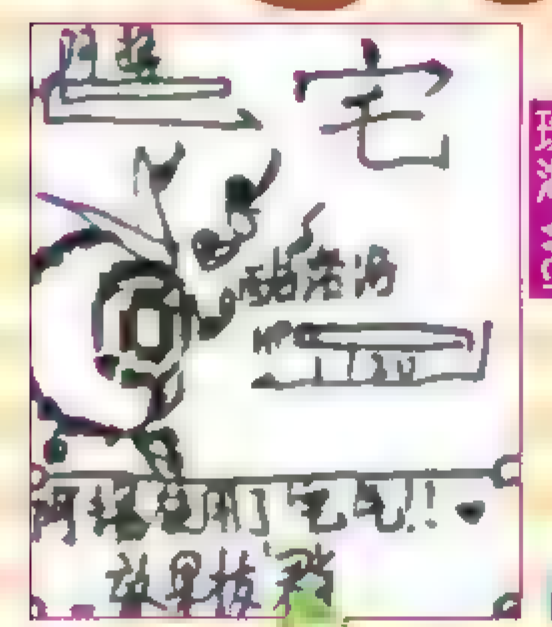
上海 山芋之魂

马修: 好吧，一开始我还挺为这师生情感动呢。

纸鸢: 前半句是浓浓的师生情，后半句嘛……希望天下的老师都加把劲儿，成为受学生爱戴的好老师。

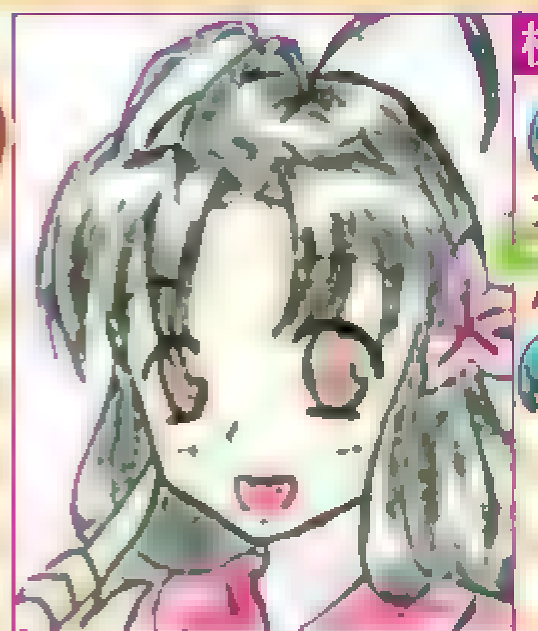
只言片语 学校没什么人有掌机，拿出来马上吸引众学生前来围观。





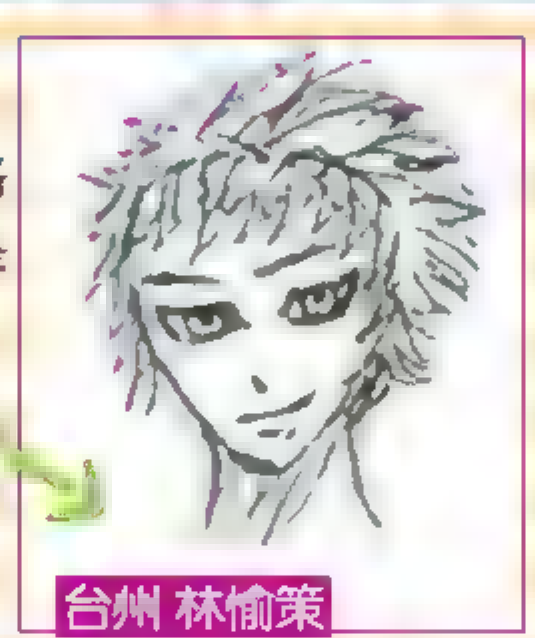
珠海 wei

马修：阿鲁的宅气 这位小哥攻击效果拔群啊！顺便……酷洛洛的马赛克背影亮了。



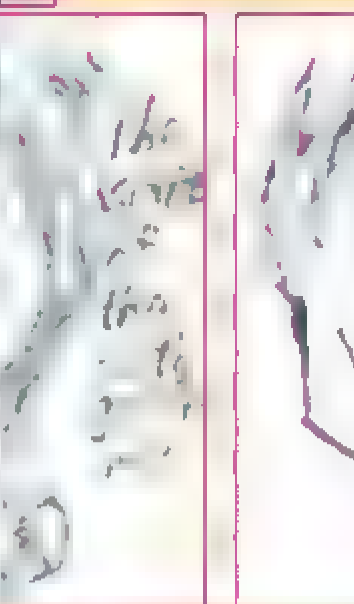
杭州 Ayano

马修：自画像风格不错，一眼就看出来是Ayano同学的。



台州 林愉策

马修：看上去画上的人像是光膀子的……



武汉 云的边界

马修：看起来够帅的说。

开远 Ace

马修：这种平板一张没有五官的脸如果在现实中看到的话……汗！

求解答："玩家画廊"和"掌机王自由谈"具体投稿方式是怎样？玩家画廊有规定用什么纸吗？

马修：

大冬天，你们是怎么玩掌机的，我玩着玩着手指都僵了……

胧月：

这几天老师们都疯了，查作业爽死了！本人被老师连续2天留教室抄书，一个字"爽"！

胧月：

买了个很"那个"的抱枕——半夏。

胧月：

对于一个不懂日文也不懂英文的中学生来说，要入手日版3DS还是美版3DS。还要从价格、质量、工艺等差异来说。只为搞懂界面和系统提示。

深圳 小小民

马修：

忙着考试、社团排练、写作业、画设计稿……好不容易抽出30分钟写下了这段话。

马修：

PSV今天正式发售，我拿到还要等几天。心情非常激动，激动得字都写不好了，我的PSV啊！快来吧！

马修：

以前我不知道《上古卷轴》，直到我膝盖中了一箭……貌似要挂科了。

马修：

我把GB送人了！怎么样？我大方吧！还把GB卡也送给那位了。

马修：

3DS的行货是否分区？是不是可以玩到所有分区的3DS游戏。

贵阳 小乌丸

马修：行货3DS……3DS的分区目前也都没有任……

我的一位P友把PSP卖了，还是低价处理。我和他都是复读生，可再怎么想学也不该把承载着回忆的小P卖了啊！对吧？

湛江 飞禽

马修：就是嘛，卖机器的话……

最近在隔壁班找到了一个可以联机玩游戏的，中午休息就到他那里联机，他对我说："终于找到机友了！"

上海 陈思凯

马修：我终于知道前面的飞……

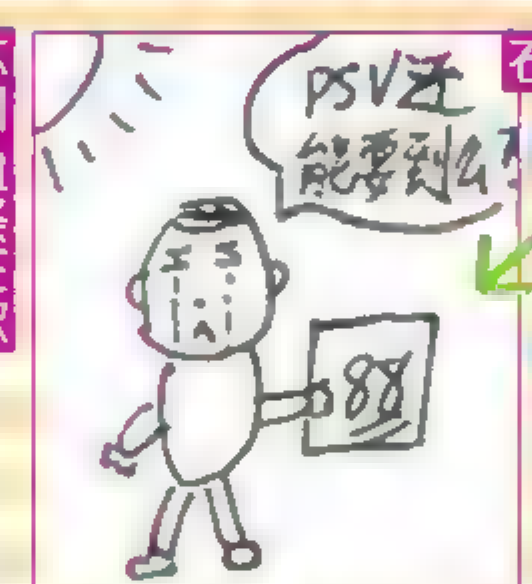
3DS什么时候完美破解？什么时候可以尝尝鲜啊！我正努力攒钱……

马修：

我是一个非常爱猫的男生，那天路上看见一只野猫，开心地对它"喵喵"地叫，全然忘记了周围的路人，丢脸丢大了……

马修：

只言片语 为了《MH3G》才买的3DS。



石家庄 Lininter

马修：刚想安慰，结果发现Lininter同学早毕业啦。

马修：看来菜包子同学很想入手PSV啊，祝你早日买到啊。

庄河 菜包子

马修：如果把眼球涂黑，那这个会很萌。

马修：这浮雕风格的高达头像太赞了！

上海 刚强文

梅州 西界

马修：好可爱的兔兔手势，哈哈。

马修：Y字领、牛仔裤、刺猬头、大烟斗……够牛的。

郑州 DT

楼下开了街机厅，某日我去玩《铁拳》，一名店员奋勇上前与我单挑，被我一口气挑落5次，走时他冷冷地看着我，我那个得意呀！结果以后就再也没人和我打《铁拳》了。

重庆 LaRs

半夏：师父，你看！你老乡，还打《铁拳》，你回家时可以找他切磋切磋。

白菜：听起来似乎不错的样子，但能不能遇到呢……

得父母心者，得天下！

爸妈对儿女的信任程度是不是与成绩成正比啊？初中的时候想什么有什么；高中中后想什么没什么……小P被封了，叫爸妈给钱买360又不给，想换部手机却换来一句“没门”。QAQ

广州 小鸠

为什么我和你的情形正好相反？

半夏：大概是你想要的东西太贵了，也许所有的父母都会在经济允许范围内“想要什么买什么”吧。

马修：其实呢，我小时候的情况不比这位同学好，不过现在回忆起来，不用说现在，当时也没什么怨言呢。

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载期数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
宿酒醉	151	自由谈	书柜畅想曲	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
ZYH	158	玩家点评	AKB1/48 星恋之梦	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
幻像de口袋	170	自由谈	游戏人生——掌机时代的变迁	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
高鹏	172	玩家点评	寄生前夜 第三次生日	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

《掌机王SP》邮购信息

只言片语 从片手到太刀，技术太差没敢接高级任务，囧……至今还是HR1。 南宁 大的靓嘴

经过了一个春节长假的放松，我们又要回到正常的工作和学习轨道上了，在假期里大家一定有许多有趣的事情发生，欢迎大家来信与我们分享，而在游戏中遇到的各种难题也不妨来信提出，我们的“FAQ电台”会尽力帮大家解决。下面来看看本辑的问题吧。

3DS里下的体验版，怎么删除呢？Mii广场里的内容看不懂，应该怎么用呢？目前机子买回来半年了，还没邂逅一人，怎么能使邂逅人数增加？

常州 姚昕

删除体验版需要进入主机设定菜单，选择“3DS データ管理”→“ソフト管理”，然后选择要删除的游戏，选择“消去”便可；Mii广场里主要有两个迷你游戏，一个是交换拼图碎片，一个是挑战地下迷宫的小游戏“邂逅传说”，不过这些内容基本都需要你跟朋友邂逅通信后才能玩，所以先要解决你的第三个问题——如何邂逅。两名玩家在都保持3DS开机的状态下（也可以合上盖子待机），只要接近到一定范围就会自动发生邂逅通信，注意两台机器要先打开Wi-Fi开关（主机右侧，让橘红色的灯闪烁），邂逅成功后你就可以在“Mii广场”里看到来访的朋友了，你半年都没有邂逅一个人，排除操作上的失误，那只有可能是你周围的3DS玩友太少了，建议你开着3DS上玩友多的地方（比如电玩店）去多游荡吧

★•★•★•★•★•★•★

经常在书中看到PSN字样的内容，话说PSN是什么，我问了很多同学，没一个知道，能否请小编解释一下。

上海 徐晨龙

PSN是“PlayStation Network”的简称，是索尼提供的网络服务，主要包含网络商店（PlayStation Store）、网络社区（PlayStation Home）、奖杯系统等内容。其中网络商店是大家使用最多的，很多时候说PSN也直接指的是PlayStation Store

PlayStation Store是PSN内一个下载中心，这里提供PS3、PSP、PSV等游戏以及宣传影像的下载，其中有付费和免费的项目，付费项目需要使用“电子钱包”来付款，为“电子钱包”充值的方法包括利用信用卡或购买PlayStation Network Card（PSN预付卡）。目前玩家可以通过PC、PS3、PSP、PSV等主机来访问PSN，注意要注册PSN账号

★•★•★•★•★•★•★

PSP版的《MHP3》如何一个人打倒岚龙，一个人总觉得怎么打它它都没反应，后期好像还会被一击必杀，请大哥大姐详细教教。（我看过149辑的攻略，但不太懂。）

郑州 王柄鑫

讨伐岚龙建议使用远程武器，岚龙头部弱点对于散弹的吸收比较高，所以建议以散弹为主要弹种的轻弩，如缭乱对弩或者金牛座，散弹也不用刻意瞄准，对着头部轰便可，打起来会比较轻松。LIKY基本都是一个人带着轻弩去刷的，根据个人经验，十来分钟便可搞定，你可以试试

★•★•★•★•★•★•★

我是超级“初音迷”，有个比较急的问题，请问去哪买限定版比较可靠？淘宝那惟一的一家安全吗？由于很少网购，不是很清楚，帮帮忙吧。

河南 苍翼

这位同学没有说清楚是什么限定版，结合调查表上下文

只言片语 半夏不愧是初音真饭，把《扩张版》的所有要素都提到

苍穹

◎利用春节假期宅着玩家用机游戏《MGS4》和《BASARA3宴》分别爆机。前者是我长久以来一直想填的坑，作为一个从1、2、3代玩过来的"伪非"，虽然几年前就已看过了全剧情视频，但亲身重返影子摩西岛时还是感慨万千、眼眶湿润。《MGS》也是个人为数不多的、一定要玩美版的游戏，David Hayter声音所诠释的Snake才是我心目中的那个英雄——"I'm no hero. Never was, never will be"。

◎假期由于没有网络，信息非常闭塞，直到上网才猛然得知《生化6》已公布发售日。个人买游戏属于"能便宜就便宜、能蹭就蹭"的类型（笑），不过本作肯定要第一时间购入。考虑把年假留到那时候，好好品味这款正统作品。

胧月

★每次过年回家都会有意想不到的好事和遭遇，然而还没留意到，半个月就一晃过去了。那些对自己重要的人们，看到他们健康的模样着实宽心，可是其中也有伤心难过的，整天嘻嘻哈哈的我却不知该如何去劝慰。

★初五迎财神，家乡的习俗是从零点开始放炮仗，各家此起彼伏，一直持续到早晨，比除夕还吵。我也一般是在这天从南京启程，返回深圳的公司，算是固定的临别日，被吵得一夜无眠竟也成为习惯了。

★小学同学的闺女都4周岁了，意外地跟我很亲近。我一直自以为不太喜欢小孩，但接触一番后竟发现自己很有逗小孩的天赋，不过其父亲应该会担心我把她教坏吧（笑）。

白菜

□春节期间回家狂吃火锅，现在有些上火，每天咳嗽不停。等攻略赶完后要找时间去抓点药。

□话说今年回重庆最大的发现就是新开了一家KTV，有许多AKB48的歌，还有一些最新的动漫歌曲，比如《Fate/Zero》的OP和ED。重庆终于要跟世界接轨了吗？还是说KTV老板的儿子也是个宅呢？

□《无限传说R》的质量比想象中要差一些，PSV的画面优势没被发挥出来，有些可惜。下一款重制的《传说》会是什么呢？

乌冬

◆今年的春节假可能是我近几年来过得最失败的一个，本来是打算带PS3回家打《高达EXVS》的，但想不到家里的网络太渣，打10盘9盘掉……好吧，我还有刚买的PSV，结果数据线在回家途中弄丢了，没法充电……最后只能老老实实写《魔装机神》攻略了。

◆最近番叔抽生写的手气不错，24单抽到了优叔、宅姐和亚树茶（宅姐的目前已落入我手，另外两张还在软磨硬泡中），看来以后去香港抽月别要让他帮忙开才行了。

◆联谊就联谊嘛，拍什么照嘛，拍照也就算了，还发微博让人看到，这下真是坏具了，祝福AKB48的两位毕业成员一路走好。

纸鸢

●如果你觉得每周更新一集的美剧追起来有难度，那么千万不要去追英剧。以最近很火的英剧《新福尔摩斯》为例，该剧的第二季于2011年年底开播，接下来虽以每周一集的速度播出，但是第三集播完后，这一季就宣告结束了，而下一季又将是遥遥无期的事情，要知道，上一季的播出时间可是要追溯到一年多以前了。

●虽然一季只有三集，但仍然强烈推荐本片，因为如果不是"追"着看的话，单集时长达90分钟的该剧看起来还是相当过瘾的。

●春节期间"国家德比"又上演了两场，最终皇马还是没能战胜巴萨，以一负一平总比分3比4的成绩被淘汰出了国王杯。两场比赛我都只看了赛后的集锦，虽然没有更多的想法，不过已经开始期待4月份两队的联赛第二回合交锋了。

半夏

★离开北方的暖气，回到屋内比屋外还冷的深圳让人十分的不适应，刚回来的那几天我要穿四五层衣服贴N个暖宝宝保暖，不知何时才能迎来春天。身为北方人的半夏再一次怀念那个叫暖气的物质……

★回到家乡为了吃到钙奶汤圆、老城里烧鸡，在寒风中排队排了1个小时，好在味道十分不错，排这么久也不冤枉，不过可惜的是没能吃到当年大学食堂的种种美味，唉……一天只能吃3顿，家乡的美食又那么多，真是叫人苦恼。

★新番动画要看的《男高日常》、《真田十勇士》、《夏目》，新一季日剧要看的《lucky7》、《草莓之夜》，美剧要追的《CSI》、《老爸老妈浪漫史》、《生活大爆炸》……列个单子记录一下，只要有时间一定要一一补完，如果有同好的话也可以写信来和我讨论哦。

苍穹

◎利用春节假期宅着玩家用机游戏《MGS4》和《BASARA3宴》分别爆机。前者是我长久以来一直想填的坑，作为一个从1、2、3代玩过来的"伪非"，虽然几年前就已看过了全剧情视频，但亲身重返影子摩西岛时还是感慨万千、眼眶湿润。《MGS》也是个人为数不多的、一定要玩美版的游戏，David Hayter声音所诠释的Snake才是我心目中的那个英雄——"I'm no hero. Never was, never will be"。

◎假期由于没有网络，信息非常闭塞，直到上网才猛然得知《生化6》已公布发售日。个人买游戏属于"能便宜就便宜、能蹭就蹭"的类型（笑），不过本作肯定要第一时间购入。考虑把年假留到那时候，好好品味这款正统作品。

白菜

□春节期间回家狂吃火锅，现在有些上火，每天咳嗽不停。等攻略赶完后要找时间去抓点药。

□话说今年回重庆最大的发现就是新开了一家KTV，有许多AKB48的歌，还有一些最新的动漫歌曲，比如《Fate/Zero》的OP和ED。重庆终于要跟世界接轨了吗？还是说KTV老板的儿子也是个宅呢？

□《无限传说R》的质量比想象中要差一些，PSV的画面优势没被发挥出来，有些可惜。下一款重制的《传说》会是什么呢？

纸鸢

●如果你觉得每周更新一集的美剧追起来有难度，那么千万不要去追英剧。以最近很火的英剧《新福尔摩斯》为例，该剧的第二季于2011年年底开播，接下来虽以每周一集的速度播出，但是第三集播完后，这一季就宣告结束了，而下一季又将是遥遥无期的事情，要知道，上一季的播出时间可是要追溯到一年多以前了。

●虽然一季只有三集，但仍然强烈推荐本片，因为如果不是"追"着看的话，单集时长达90分钟的该剧看起来还是相当过瘾的。

●春节期间"国家德比"又上演了两场，最终皇马还是没能战胜巴萨，以一负一平总比分3比4的成绩被淘汰出了国王杯。两场比赛我都只看了赛后的集锦，虽然没有更多的想法，不过已经开始期待4月份两队的联赛第二回合交锋了。

胧月

★每次过年回家都会有意想不到的好事和遭遇，然而还没留意到，半个月就一晃过去了。那些对自己重要的人们，看到他们健康的模样要安宽心，可是其中也有伤心难过的，整天嘻嘻哈哈的我却不知该如何去劝慰。

★初五迎财神，家乡的习俗是从零点开始放炮仗，各家此起彼伏，一直持续到早晨，比除夕还吵。我也一般是在这天从南京启程，返回深圳的公司，算是固定的临别日，被吵得一夜无眠竟也成为习惯了。

★小学同学的闺女都4周岁了，意外地跟我很亲近。我一直自以为不太喜欢小孩，但接触一番后竟发现自己很有逗小孩的天赋，不过其父亲应该会担心我把她教坏吧（笑）。

乌冬

◆今年的春节假可能是我近几年来过得最失败的一个，本来是打算带PS3回家打《高达EXVS》的，但想不到家里的网络太渣，打10盘9盘掉……好吧，我还有刚买的PSV，结果数据线在回家途中弄丢了，没法充电……最后只能老老实实写《魔装机神》攻略了。

◆最近鲁叔抽生写的手气不错，24单抽到了优叔、宅姐和亚树奈（宅姐的目前已落入我手，另外两张还在软磨硬泡中），看来以后去香港抽月刊要让他帮忙开才行了。

◆联谊就联谊嘛，拍什么照嘛，拍照也就算了，还发微博让人看到，这下真是坏具了，祝福AKB48的两位毕业成员一路走好。

半夏

★离开北方的暖气，回到屋内比屋外还冷的深圳让人十分的不适应，刚回来的那几天我要穿四五层衣服贴N个暖宝宝保暖，不知何时才能迎来春天，身为北方人的半夏再一次怀念那个叫暖气的物质……

★回到家乡为了吃到钙奶汤圆、老城里烧鸡，在寒风中排队排了1个小时，好在味道十分不错，排这么久也不冤枉，不过可惜的是没能吃到当年大学食堂的种种美味，唉……一天只能吃3顿，家乡的美食又那么多，真是叫人苦恼。

★新番动画要看的《男高日常》、《真田十勇士》、《夏目》，新一季日剧要看的《lucky7》、《草莓之夜》，美剧要追的《CSI》、《老爸老妈浪漫史》、《生活大爆炸》……列个单子记录一下，只要有时间一定要一一补完，如果有同好的话也可以写信来和我讨论哦。

LIKY

◆过年回老家只把3DS带上了，PSV丢在家里十多天没碰，只因为《MH3G》……所以说，游戏软件才真是王道啊，没有好的游戏吸引玩家，机能再强玩家可能也不会买账，这是很现实的，PSV要加油啊。

◆从老家回来走的京珠高速，进入粤北时有一段海拔较高的山区——云岩，在这里我见到了一幅超级绮丽的景象——树上全都挂满了亮晶晶的冰柱，云雾弥漫下，漫山遍野全是雪树银花，我们仿佛置身于一个奇幻的冰晶世界，不禁从心底赞叹大自然的奇妙。路边也停了一长排打着双闪的车，全都是忍不住这美景来下车拍照的（这可是高速啊）。

阿鲁

■今年开年就拿了个“不在家过年”的成就，可喜可贺……其实这也算是一种另类的体验吧，虽然没有家人朋友在一起略显孤单，但可以睡觉睡到自然醒也是非常不错的，本人没有在过年时异常冷清的深圳被饿死算是一个奇迹了。

■自从AKB48在国内引起广泛关注后，各种山寨歌曲不断出现在电视荧幕里，继前年春节山东卫视的《好想见到你》之后，去年黑龙江卫视的春晚上又出现了《幸福报道》，山寨的是AKB48已发售的最新单曲《上からマリコ》，我说这山寨的速度也忒快了吧……看着三位大妈和一群萝莉在台上载歌载舞的，真是让人哭笑不得。

咕噜（美编）

◆新年新气象，祝各位在新的一年里龙腾虎跃、欣欣向荣、工作顺利、节节高升、身体健康、万事如意……

◆今年留在了深圳过年，可是天气一点都不好，基本是长假宅在家里度过的，答应带小宝去野生动物园观光的计划也被搁置了。

◆某日收到2011年支付宝帐单，数字很恐怖，简直不忍直视。结尾时还有一句话点评：视金钱如无物，买遍天下，惟我独尊！我是冷酷无情的网购教主。汗……

sienna（美编）

◆过年那几天在家除了吃就是睡了，结果我又胖了，唉，好好吃几天素吧。

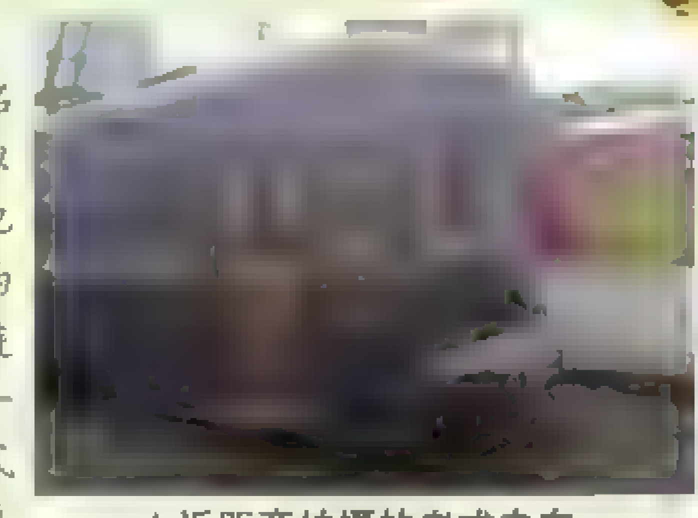
◆每年的大年三十妈妈都会帮我们准备香草柚子叶水洗澡，这是我们家的传统，也是妈妈满满的爱，妈妈我爱你！右图就是传说中的香草柚子叶水。

◆在返回深圳的途中发生了一件现在想起来有点后怕的事，车子在开回到虎门大桥的时候，后车轮居然飞出去了，只见司机很淡定地停住车，跑下车越过高速路中间的隔断栏，没过多久就看到他屁颠屁颠地把飞出的车轮给滚回来了，接着就是联系110还有高速路救助了。说真的，长这么大第一次碰到这样的事，还好车上的人都没事。

马修

◆父母在大连，所以春节没回老家本溪而是去了大连。算算能有两三年没回东北过春节了，结果今年春节前降温，我这个在东北呆了二十多年的家伙竟然冻得有些受不了了——大连的冬天可是在东三省都是属于暖和的，唉。

◆作为一名《电车GO》FAN以及现在还在玩《电车GO旅情篇》的怀旧厨，到了大连自然要好好体验一番有轨电车。老式电车里的怀旧气氛很足，但路面塞车太厉害了……



▲近距离拍摄的老式电车。

◆由于去女友家，所以在营口也待了几天，顺便还在辽河边转转下。冰封的辽河有种难以名状的气势，想起1934年辽河入海口坠龙的记载和照片，感觉这种气势的大河下真隐藏着龙也不奇怪。而后又想到，老家本溪的太子河也是在营口汇入辽河入海，这里应该也有流经老家门前的太子河水吧——既然这样，我人虽然没有回到本溪，但面对这条包含了养育我20多年的家乡河水的辽河，也算回乡了。

酷洛洛

□趁着假期，自己终于把1年前看剩后3章《空之境界》补完了。很喜欢里面对苍崎橙子的描写，同时也开始期待欣赏《魔法使之夜》中苍崎青子与苍崎橙子的姐妹线了，不过不是白菜同学朝思暮想的游戏版，而是动画版（我承认我想的太远了）。

□新年回来，才得知不少同事过年要回去封红包，才得知许多省份年轻人工作后春节就要给孩子老人封红包的习俗，于是暗自窃喜自己身在广州，那条“一天不结婚，一天就不准给红包”的规条……

Juxi（美编）

◆春节过后，众多网友晒春节账单，看着令人心惊。庆幸的是即使回到老家本人也不担心“红包之灾”，这个时候单身的好处就体现出来了。遗憾的是作为现如今家里的一家之主难免逃不过置办年货的宿命，还好本人开源节流，一切从简，和家人享受简单的幸福……

◆年假里，家里那个无敌表妹居然睡了十多天懒觉，除了吃饭，其他时间一概在床上渡过，本人不得不怀疑是否她身体里的懒虫更加繁荣昌盛了，因此才产生此种严重后果，真不知道是谁整天嚷嚷着要减肥了！

澄香（美编）

☆春节回家，发现在深圳呆久了后，有点不像以前在家的时候能扛冻，天天就穿着厚棉服窝在沙发看电视，外面太冷不想出门，开着空调也没感觉，烤火又担心把脸烤黑了。冷啊冷啊，不过心里却是暖暖的。

☆除夕与天下起了雪，早上一睁眼看到窗户外飘着雪花，树枝上积了一层薄薄的雪，不禁感觉过年还是要有雪才更有年味。

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱 掌机王 读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

陈佳伟

性别：男　　年龄：21
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《FF》、《DQ》、《火纹》
地址：上海市金山区吕巷镇姚家村1组4015号
邮编：201517　　QQ：953020997
Email：953020997@qq.com
想说的话：江湖人称“小霸王”。

房丽莹

性别：女　　年龄：12
拥有掌机：PSP、GB
喜欢的游戏：《轨迹》
地址：广东省广州市越秀区麓苑路3号601房
邮编：510095　　QQ：372117645
Email：372117645@qq.com
想说的话：没钱的孩子伤不起，快毕业的娃子更伤不起……

利雨樵

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《轨迹》、《MHP》、《火影》
地址：北京市海淀区北京科技大学学院路30号
邮编：100083　　QQ：772919322
Email：lyq920413@sina.com
想说的话：游戏重要，学习更重要，两者兼顾方为上策。

丘晓升

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》、《恶魔城》、《洛克人》
地址：广东省广州市越秀区执信南路105号609
邮编：510080　　QQ：912769770
Email：912769770@qq.com
想说的话：现在正为了当上小编而学习日语，刚入门觉得很有趣。

王振宇

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《机战》、《太鼓》、《牧场》、《初音》
地址：上海市浦东新区博山路博山小区50弄104号403室
邮编：200135　　QQ：623307368
Email：wang17zhenyu@126.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

卢晨

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：iDSi
喜欢的游戏：《口袋》、《初音》、《MHP》
地址：吉林省长春市绿园区西安广场天嘉水晶城45栋603号
邮编：130000　　QQ：811272530
Email：811272530@qq.com
想说的话：虽说高二压力有点大，但《掌机王SP》还是要支持的！

只言片语　不管怎样，我也是个小猎人，在3D世界中狩猎小怪物们，呵呵

刘锐满

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》
地址：海南省海口市秀英区海港路富隆广场B栋1205号
邮编：570311　　QQ：769845920
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

许磊

昵称：kiwi

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《FF》、《DQ》、《召唤之夜》
地址：安徽省马鞍山市当涂县姑孰镇天井街小区一村21栋202室
邮编：243100　　QQ：1015990474
Email：1015990474@qq.com
想说的话：神马皆浮云，中文游戏才是真霸主。

陈绍基

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：Falcom的作品
地址：广东省佛山市顺德区容桂海尾茶树西路9巷1号
邮编：528300　　QQ：276121263
Email：276121263@qq.com
想说的话：我觉得《咕噜小天使》应该离那个不练级RPG很接近吧。

杨泽

昵称：枫叶的传说

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDSL、PSP、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》、《初音》、《高达对高达》
地址：陕西省西安市碑林区安居巷32号
邮编：710000　　QQ：402038219
想说的话：3DS……什么时候出手比较好呢……

刘旺贵

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《MHP》
地址：广西玉林市博白县中学1105班
邮编：537600　　QQ：1210717695
Email：1210717695@qq.com
想说的话：第一次买《掌机王SP》。

隋欣

性别：男　　年龄：未知
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《游戏王》、《卡片召唤师》
地址：辽宁省丹东市元宝区宝山新城12号楼1单元2303
邮编：118000　　QQ：1123028329
想说的话：十分期待PSV。

赖名志

昵称：小皮志

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》
地址：广东省廉江市安铺镇安东三巷十二号
邮编：524444　　QQ：84144066
想说的话：喜欢AKB48和《怪物猎人》的朋友加我吧。

廖泽延

昵称：银翼

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDSL、GBA、GBC
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》、《高达》、《深爱》
地址：广西桂林市七星区穿山东路2号6栋2-3-2
邮编：541004　　QQ：692740471
Email：xinlaneternal@qq.com
想说的话：明年入手PSV，求同城联机。

周之农

昵称：小夫

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《战场的女武神》
地址：湖北省荆州城区御河路142号
邮编：434000　　QQ：1005069183
Email：1005069183@qq.com
想说的话：跪求家用机。

王泓达

昵称：手榴弹

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：除了PSP go以外的全部
喜欢的游戏：《FF》、《DQ》、《秋之回忆》
地址：辽宁省大连市沙河口区宏业街78号楼1-3-1
邮编：116021　　QQ：1092740942
Email：whd65@tom.com
想说的话：10000日元换了10个FC游戏这点让我对我那台3月份买的3DS充满了怨念。

王超

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《战场的女武神》
地址：贵州省贵阳市云岩区吉贵路47栋1单元7号
邮编：550004　　QQ：751002135
Email：751002135@qq.com
想说的话：社会需要你这种人才，一起玩吧！

周雨轩

昵称：情水泪无痕

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：PSP、NDSL、NDSi、3DS
喜欢的游戏：《MHP》、《无双》、《AKB1/48》
地址：江苏省连云港市东海县房山镇
邮编：222341　　QQ：827004212
Email：xiaoliang_PSP@yahoo.com
想说的话：鲁叔，来二斤敦子、阳菜、柏木、小野的写真！

只言片语　《掌机王SP》送的AKB海报在我们班十分抢手，主要问题是为什么我们班的女生都在抢啊

来被家长没收了），那时接触《第二次机器人大战G》（下面简称《SRW2G》）才算是我游戏生涯的真正开始（FC算早教）。他当时带了两盘游戏，一盘《SRW2G》，一盘《口袋物语》。当时正好我和同桌女生关系不好，在几次私下调停后，本来坐在第一排个头矮小的那个男生成了我的同桌，使我得以平生头一次上课战战兢兢地玩游戏。

▲最喜欢的板砖机的翠绿色屏幕。

那男生很喜欢动漫游戏，我后来对掌机和高达情有独钟便是很大程度上受他的影响。那盘《口袋物语》是恋爱养成游戏，流程不长，只有短短半年时间就要告白，游戏全是平假名，我半个字儿也看不懂，遇到选项就瞎蒙，然后奇迹般地一次也没有看到过女主角们高兴的表情。那男生自学日语，他给我把一些关键对话的选项还有送女生礼物的中日文对照抄在笔记本上，我参考着这本手工攻略，情况有所好转，但打了好多遍，还是一个女生都没能追上。现在想想，这个游戏大概是我迄今为止玩过的时间最长的全平假名游戏了，在语言完全不通的情况下，我竟然只听音乐和看图就能体验到恋爱般的梦幻。

他还帮我写了一份简单的《SRW2G》攻略，注明要改造哪些机体，换乘选哪位机师等。我第一次知道这个叫阿姆罗的人非常牛逼，看到港商翻译的ZZ高达驾驶员的名字时，也让我觉得哭笑不得。

我对《SRW2G》的投入程度可算痴迷，在学校玩了几天后，我终于获得了那个男生的同意把这台板砖机借回了家，他还很大方地借了我外置灯和放大镜。我沉寂多年的游戏热情终于像岩浆喷发一样，那段时间我中午返校都不骑车，拿着板砖机走在路上头都不抬。

第二次超级机器人大战G

《SRW2G》是带我进入高达世界的启蒙游戏，毕竟早年的《SRW》大都是高达系唱主角的，V高达、0079众、Z高达、ZZ高达、F91、G高达、ν高达……登场阵容相当庞大，且实力不俗。后来那男生给我普及知识，我才明白这些机体敢情不是同一作品里的。

我最爱F91，它的光束炮比其他机体要粗，改造之后自带I立场的ν高达也非常强悍，还有赛巴斯塔刚出场时的地图炮着实让我震惊了……小学四年级时我有个绿色铁皮铅笔盒，盒盖上印的就是F91海报，图案是F91的头部，前面是西布克和塞西莉两个人身穿太空服互相牵着手。我那时还以为这是什么我没看过的变形金刚呢。世界真奇妙，很多年后我看到《F91》剧场版后，更深信《F91》是我心目中最高的一代。令人遗憾的是，由于某些原因《F91》并没有制作成TV动画。

GBL

那时每年过春节收压岁钱，对我而言是异常痛苦的一件事。经过无数次计算，我每年的压岁钱都刚好够买一台GBC，我在家旁边的天宇批发市场128号摊儿上见过几次。天宇大年初六才开门，我初二差不多就收完了所有压岁钱，然后就饱受煎熬地纠结好几天，不过我始终也没敢先斩后奏，与其买下来被没收，倒不如年年惦记着。直到我因病休学出院后，我爸才破例同意让我买掌机，从此我便踏上了万劫不复的被各路JS坑蒙拐骗的道路。

我人生中的第一台掌机并非当时流行的GBC，而是一台金色的二手GBL。因为当初晚上在被窝里玩要装上笨重的外置灯，这给我留下了痛苦的回忆，所以我揣着钱在柜台前面挣扎了很久，最终做出了这个艰难的决定。这台不知道在柜台里放了多长时间的二手机，老板要了我350元。我买了《SRW2G》、《口袋物语》、GB/GBC共通的《心跳回忆》、《牧场物语》以及《口袋妖怪 银》。后面三盘都是带纸盒包装的新卡，加起来钱也差不多能买台GBP了。

那年头买GB卡带可以贴钱找老板换卡，规模庞大的卡带就放在玻璃柜台里，隔着柜台从上往下挨盘看，看上哪盘就指着让老板拿出来给你试玩一下。无论如何，旧卡贴钱换的基本上也还是旧卡，老板做的是稳赚不赔的生意。

我玩的GB卡带还有一个致命缺陷，就是不知道何时会死机。我玩过一盘《SD高达外传》，是中文版的RPG，玩得很带劲，一上来就让你去救村子里被抓走的小女孩，那小女孩叫阿姆罗……虽然当时有条件的孩子都已经进入了PS和DC时代，我依然玩8位机游戏玩得津津有味儿，结果玩到中盘死机了，拔卡再插，往卡口吹气儿，我也就这两招来回用，都不行，后来急得昏了头，扭开后盖拆电池，存档丢了……《荒岛求生》、《牧场物语》也都曾死机死到我欲哭无泪。有的时候买或者换来的卡带电池快没电了，玩着玩着突然存档消失，也很让人无奈。

来被家长没收了），那时接触《第二次机器人大战G》（下面简称《SRW2G》）才算是我游戏生涯的真正开始（FC算早教）。他当时带了两盘游戏，一盘《SRW2G》，一盘《口袋物语》。当时正好我和同桌女生关系不好，在几次私下调停后，本来坐在第一排个头矮小的那个男生成了我的同桌，使我得以平生头一次上课战战兢兢地玩游戏。

▲最喜欢的板砖机的翠绿色屏幕。

那男生很喜欢动漫游戏，我后来对掌机和高达情有独钟便是很大程度上受他的影响。那盘《口袋物语》是恋爱养成游戏，流程不长，只有短短半年时间就要告白，游戏全是平假名，我半个字儿也看不懂，遇到选项就瞎蒙，然后奇迹般地一次也没有看到过女主角们高兴的表情。那男生自学日语，他给我把一些关键对话的选项还有送女生礼物的中日文对照抄在笔记本上，我参考着这本手工攻略，情况有所好转，但打了好多遍，还是一个女生都没能追上。现在想想，这个游戏大概是我迄今为止玩过的时间最长的全平假名游戏了，在语言完全不通的情况下，我竟然只听音乐和看图就能体验到恋爱般的梦幻。

他还帮我写了一份简单的《SRW2G》攻略，注明要改造哪些机体，换乘选哪位机师等。我第一次知道这个叫阿姆罗的人非常牛逼，看到港商翻译的ZZ高达驾驶员的名字时，也让我觉得哭笑不得。

我对《SRW2G》的投入程度可算痴迷，在学校玩了几天后，我终于获得了那个男生的同意把这台板砖机借回了家，他还很大方地借了我外置灯和放大镜。我沉寂多年的游戏热情终于像岩浆喷发一样，那段时间我中午返校都不骑车，拿着板砖机走在路上头都不抬。

第二次超级机器人大战G

《SRW2G》是带我进入高达世界的启蒙游戏，毕竟早年的《SRW》大都是高达系唱主角的，V高达、0079众、Z高达、ZZ高达、F91、G高达、ν高达……登场阵容相当庞大，且实力不俗。后来那男生给我普及知识，我才明白这些机体敢情不是同一作品里的。

我最爱F91，它的光束炮比其他机体要粗，改造之后自带I立场的ν高达也非常强悍，还有赛巴斯塔刚出场时的地图炮着实让我震惊了……小学四年级时我有个绿色铁皮铅笔盒，盒盖上印的就是F91海报，图案是F91的头部，前面是西布克和塞西莉两个人身穿太空服互相牵着手。我那时还以为这是什么我没看过的变形金刚呢。世界真奇妙，很多年后我看到《F91》剧场版后，更深信《F91》是我心目中最高的一代。令人遗憾的是，由于某些原因《F91》并没有制作成TV动画。

GBL

那时每年过春节收压岁钱，对我而言是异常痛苦的一件事。经过无数次计算，我每年的压岁钱都刚好够买一台GBC，我在家旁边的天宇批发市场128号摊儿上见过几次。天宇大年初六才开门，我初二差不多就收完了所有压岁钱，然后就饱受煎熬地纠结好几天，不过我始终也没敢先斩后奏，与其买下来被没收，倒不如年年惦记着。直到我因病休学出院后，我爸才破例同意让我买掌机，从此我便踏上了万劫不复的被各路JS坑蒙拐骗的道路。

我人生中的第一台掌机并非当时流行的GBC，而是一台金色的二手GBL。因为当初晚上在被窝里玩要装上笨重的外置灯，这给我留下了痛苦的回忆，所以我揣着钱在柜台前面挣扎了很久，最终做出了这个艰难的决定。这台不知道在柜台里放了多长时间的二手机，老板要了我350元。我买了《SRW2G》、《口袋物语》、GB/GBC共通的《心跳回忆》、《牧场物语》以及《口袋妖怪 银》。后面三盘都是带纸盒包装的新卡，加起来钱也差不多能买台GBP了。

那年头买GB卡带可以贴钱找老板换卡，规模庞大的卡带就放在玻璃柜台里，隔着柜台从上往下挨盘看，看上哪盘就指着让老板拿出来给你试玩一下。无论如何，旧卡贴钱换的基本上也还是旧卡，老板做的是稳赚不赔的生意。

我玩的GB卡带还有一个致命缺陷，就是不知道何时会死机。我玩过一盘《SD高达外传》，是中文版的RPG，玩得很带劲，一上来就让你去救村子里被抓走的小女孩，那小女孩叫阿姆罗……虽然当时有条件的孩子都已经进入了PS和DC时代，我依然玩8位机游戏玩得津津有味儿，结果玩到中盘死机了，拔卡再插，往卡口吹气儿，我也就这两招来回用，都不行，后来急得昏了头，扭开后盖拆电池，存档丢了……《荒岛求生》、《牧场物语》也都曾死机死到我欲哭无泪。有的时候买或者换来的卡带电池快没电了，玩着玩着突然存档消失，也很让人无奈。

由于过度痴迷，GBL在高二期末考试前又被我妈锁进大衣柜里了。想想真够丢人的，我都念高二了，待遇还和小学生一样。

GBA

买GBL刚半年，游戏机摊儿上就有了GBA，日版蓝色透明外壳的。自那时起，比GB卡带短半截的灰黑色GBA卡带渐渐占据了柜台的主要位置，我依然去天宇128或买或换GB游戏，老板每次从柜台下面抽出两大盘子卡让我自己挑。虽然不用每次麻烦老板给我拿卡，但翻拣GB卡时却已有了一种淘破烂儿般的悲凉感。

那年冬天，我和我爸走在天坛公园北门外城墙下，我鼓足勇气开口说我想买GBA。

我爸问："GBA是什么？"

我说："是游戏机。"

我爸说："你不是有游戏机了吗？"

我说："那不一样……"

接着我两眼放光向我爸讲解二者的区别，我能知道什么啊，那年头我没杂志看，家里也没电脑上网，我就知道它的外形和GB不同，屏幕更大，颜色更多，卡反倒更小，我完全是凭借着一腔热情和想象把GBA吹到天上。我说得自己都陶醉了，我爸心也就软了。

于是那年春节我度日如年，艰难地熬到大年初五，骑上单车直奔红桥市场。

天宇初六才开门，我实在等不及了，再者我也想换个地方，省得老被128老板坑——事实证明，这是一个愚蠢透顶的决定，在红桥市场那边，我被JS坑得现在想起来都肉疼。

我带上我的GBL打算去贴钱换机子，剩下的钱我想尽可能多的买些游戏。其实我也不知道初五红桥市场后面的玩具城开不开门，因为心急如焚，所以决定碰碰运气。我一路蹬车一路祈祷，当看到玩具城门口人流涌动时，感觉如沐春风。

在我爸同意让我用压岁钱买GBA后我已经在天宇128老板那里了解了一些它的性能，比如屏幕有65536色，而当时最好的彩屏手机也只有4096色。那年头掌机的性能还是能秒杀手机的，就在PSP刚出的时候也完全秒杀一切便携设备，不过这种日子已经一去不复返了。

当时老板向无知的小朋友们兜售GBA的噱头是其性能和PS一样，有点夸张，若说超越SFC机能还有情可原，我估计是因为当年PS比SFC知名度高很多的缘故。我在买GBA时还多此一举问老板"这机子性能和PS差不多吧"借此暗示我懂行、别蒙我。老板没良心地附和道："那必须！"顺带一提，后来第一次见到《黄金太阳 开启的封印》时，感觉那效果还真不输给PS。

当时已经出了橙色亚洲版，我打小不会砍价，贴了350元拿GBL换了一台，感觉心里悬了半个月的石头终于落了地，那个舒坦啊。打开扁扁的盒子，里面自带两节麦克赛尔碱性电池，爱屋及乌，没电后我很长时间都没舍得扔那两节电池。

不过贴钱换机子这事儿现在回想实在是……贴钱换机子无论如何笑的都是老板。有了那次惨痛教训，我今生都不会再换机子，也因此才有了收藏掌机的爱好。

还是说说那次血的教训吧。我那台主机其实换的价钱还不算太亏，毕竟当时GBA卖得正火。关键是那个老板卖完机子开始向我推荐游戏，他拿出一盘《机战A》中文版，说要170，我说这也太贵了吧？老板就一手托着盒子一手指着，活像电视商场里的促销员，牛哄哄地说："这可是中文版！"我欲言又止，不知道该说什么，最终不情不愿地掏了钱。

买完之后我穿过玩具城去另一边的出口，经过一柜台，看到有盘美版包装的《恶魔城》，盒子上也写着中文版（GBA刚出时《机战A》和《恶魔城 月轮》是仅有的两款D商汉化的游戏），一问价，95，我立马意识到自己刚才上当了，机子贴钱没赚我，卡上找补回来，等于我用一台8成新完美屏的GBL换了一盘《机战A》……想想后来的NDS和PSP时代，JS以推销各种配件来赚取高额利润，原理也是一样的。

我站在那里脸都憋红了，老板还以为我觉得贵呢，连忙解释他这是实在价。我其实是内心极度委屈和纠结，没办法，我怂人一个，只好把泪往肚子里咽，同时内心疯狂诅咒刚才那家黑店和JS。

我赌气似地毫不犹豫掏钱买下了这盘《恶魔城》，尽管《机战A》被坑得肉疼，但对这两款最初接触的GBA游戏我还是饱含深情，就像初恋情人在人们心中的形象通常是最美好的一样。

兜里的钱花得差不多了，再想买卡是不可能的了。我骑上车玩命往回蹬，那天的速度怕也能成为今生的记录了。我这毛病多年来始终改不了，后来买NDS、PSP还有现在买3DS游戏时，每次买完回家的路上心情都是最焦躁的。

终于骑到了家，我冲上楼的速度就跟憋了两小时没上厕所一样，躺倒沙发上打开GBA，Game Boy的LOGO变成了绚丽的彩色动画，我心里跟喝了蜜似的。很负责任地说，这么多年玩下来，只有第一眼看到《机战A》的画面那次我是的的确确震惊了，简直无法相信这样华丽的画面和音效能够在掌机上玩到，魔神Z和盖塔发光波时都有动画！考虑到我之前一直在玩的是《SRW2G》，大家就能理解我当时的心情有多激动了吧。

然而不幸的是，那个JS卖给我的《机战A》是盘坏卡，玩到第三关时一进入战斗画面就死机，于是第二天我不得不无比惆怅地再蹬车穿越半个城区找他换卡。

超级机器人大战A

《机战A》最令人诟病的一点是无法关掉战斗动画，不过我那时没玩过被捧到天上的《机战α》，所以完全不知道这世上还有《机战》能关掉战斗动画。现在重玩《机战A》，第7话出现一

圈僵尸兵的冗长单调的战斗确实挺让人崩溃的。饶是如此，《机战A》我虽然没有打通，却也是掌机上我玩得最长的一作。从《R》开始能关掉战斗动画，《D》以后就更方便了，我反倒越玩越没耐心，还是当年看着两边你打我一下我打你一下的感觉好。有时我会想，现在的玩家多多少少被厂商给惯坏了。

GBA上的《机战》我实卡玩过《A》、《R》、《OG》和《D》，都是一出游戏就直接买的。那时GBA卡带的价格习惯根据卡带容量来定，64M的卡就卖64，所以后来《火焰之纹章 烈火之剑》出来时，我在天宇128攥着64块钱泪流满面。

尽管从大众评价上看，GBA上的6款《机战》作品画面上是一代比一代强，从《OG》开始机体还动了起来，然而说不出为什么，我却始终最喜欢《A》的画面风格，特别是战斗画面在切换时是用马赛克方式处理，每次看到画面从模糊到清晰的变化，我都感觉是一种享受。早期的GBA游戏在配色上都很清新亮丽，越到后期追求更复杂的色彩和光影，画面做出来反而有一种雾蒙蒙的感觉。

▲相比之下，我还是更喜欢GBA版的《机战A》。

另外值得一提的是，《机战A》里面的飞弹效果我个人认为是最爽快的，音效干脆，飞弹拖着烟飞行速度很快，打击感十足，不像从《D》开始摇摇晃晃像是慢动作一样喷着烟出来的飞弹那么拖泥带水，我对这个改进的不满直接影响到我后来几作的游戏时间。到NDS平台的3作也沿用了这个设定，让我不禁怀疑是不是我个人审美有问题。有人会问说也是同样的飞弹效果，我只能说我还是喜欢马赛克切换战斗画面，而且《R》的男主角太伪娘了，主角机我个人也觉得丑。

只是当年那个D商的《机战A》中文版实在太坑人了，只翻译到第7话，后面剧情就全是日文了。我一开始还以为又是卡的问题，换过几次卡发现都是这样，后来一气之下索性买了盘日文版的。

恶魔城 月之轮回

《月轮》绝对是Konami的诚意之作，这款游戏在日本反响平平，却深受国内玩家的推崇。正是从这款游戏开始我爱上了《恶魔城》，假如说这世上每个人只能玩一款游戏，我会说只要给我《恶魔城》就可以了。

当时最受玩家推崇的《恶魔城》自然是PS的《月下》，我没玩过PS，所以没有先入为主的观念。《月轮》可以说是靠它动听的音乐、亮丽的画面、出色的打击感以及设计精妙的地图和关卡牢牢抓住了我的心，也是我在没有攻略的情况下绞尽脑汁反复钻研，以一己之力通关的为数不多的游戏。日后随着杂志和网络深入我的生活，这样的执着和投入就越显难得，对游戏的理解也往往只能停留在表面了。

关于《月轮》还有一个我终生难忘的事情。那是我已经打到总BOSS德拉库拉伯爵那里，因为身上药不够打不过，我就在一个不断刷蘑菇的地方装上地属性鞭子卡片来回刷小回复剂。那天我正好有事外出，就随口跟我妈说让她帮我打会儿——想也知道这是白日做梦，没想到我妈竟然同意了，我受宠若惊地教她走动和攻击的动作，然后就出去了。我想她打一会儿估计就烦了，没抱任何希望，出去两小时回来一看，我妈居然还坐在沙发上玩呢，小回复剂已经打到80多个了，我当时感动得无以复加。这次的经历是今生都无法复制的了，要知道我妈可是不止一次说过她最恨的就是游戏这种话，而我到现在还是想不明白那天下午她是怎么想的。

现在一到冬天我都会有一种强烈的想玩《月轮》的冲动，所以每年基本都会重温一遍，《月轮》成了我怀旧情节泛滥的集中表现，我想这也是因为当年它留给我的回忆太美好了。

那些美好的夜晚

GBA我高二玩了半年，每天放学回家写完作业，我就躺到床上打开床头柜的台灯开玩儿，台灯自然老早就调整到舒适的角度。

那时开始有了《掌机王》，第一辑定价15元。寒假我和同学出去玩儿时在报刊亭上看到，当即借了同学7块钱买下来，如获至宝。第一辑介绍了100款GBA游戏，我如数家珍地翻阅了许多次，盘算着等有钱了要买那些游戏。

GBA和《掌机王》是我步入游戏殿堂的启蒙老师，不少经典的游戏系列我都是从GBA上玩起、从《掌机王》上深入了解的。也因此，我在感情上一直是倾向于老任。

多少个夜晚，借着床头灯橙黄色的光线我忘情地游戏，《恶魔城》、《机战》、《索尼克》、《洛克人和弗尔特》、《星之卡比》、《火焰之纹章》、《黄金太阳》……那些画面和音乐我至今记忆犹新，那种美妙的感觉更令我难忘。

我还是很自觉地不会把游戏机带到学校，到高三换校区住校也是这样。不过高考前由于功课落后太多有些崩溃，我破罐破摔地狂玩了两天GBA，玩的是CGP汉化的《黄金太阳》和《口袋妖怪 火红》，我居然突发奇想找了个笔记本开始自写攻略，好在《黄金太阳》那盘卡玩到后来死机了，《口袋妖怪》从《金·银》开始我又很难玩下去，所以被迫悬崖勒马重新开始复习，终于超常水平发挥考上了大学。

WSC和NGPC

似乎很多城市都有叫嘉合盛的游戏店，店门口总是有个白色大牌子，左右印着硕大的Play Station字样，中间印一个DC LOGO。

我家楼下马路对过就有一家嘉合盛，与天宇128相比，这里显得正规的多。店里柜台上摆一台29寸彩电，供PS2高手炫耀技巧，那时大家玩的最多的是《Shinobi 忍》。中间有个独立的玻璃柜台，在醒目的位置摆着一台《最终幻想Ⅰ》限定版WSC主机，价签上写着1200，显得卓尔不群。相对于GBA，WSC给我的感觉完全不在同一个次元，每次去都在那柜台前流连忘返，几乎不敢想象有一天我也能拥有这个小东西。

▲这台WSC里还插着一盘《机战Compact》，连WSC上最糟糕的《Compact 3》在网上也被炒到近千元。另外《连线方块》挺让人欲罢不能的。

PS2则是我长久以来的梦想，家里对我玩游戏的忍耐极限取决于屏幕的大小，像GBA这样小的屏幕也就罢了，如果玩游戏要像小时候一样占用电视，那还得了？而且当时一台PS2最少也要小2000块钱，对我来说实在是一个难以跟家人启齿的价格，攒压岁钱也遥遥无期，所以我很喜欢看《游戏机实用技术》封底几页的广告，看看PS2主机和手柄的图片望梅止渴。这梦想从高中一直延续到大学4年，直到毕业工作后，PS3都出了，我才买了台红色港版PS2-90000型。我一口气儿花了小500块钱，几乎搜罗了以前想玩却玩不到的所有游戏，却悲伤地发现这样一来反而找不到当年那种无比憧憬和渴望的感觉了。

值得一提的是在嘉合盛店里有个打工的小子，平时总爱在右手套一只皮手套，看上去阴阳怪气儿的。他经常跑到天宇128去买GBA游戏，跟老板划价，划不下来就赖着不走。128老板急了便说：“你守着碗里的还看着锅里的！”

高三住宿时，文科班转来一个河南老大，据说家里是做水泥生意的倍儿有钱，GBA一下拿来俩，自己玩一个，别人随便玩另一个。他还有传说中的烧录卡，在当时GBA烧录卡的价格几乎和GBA一样贵的。有天晚上我看到他用烧录卡玩FC的《赤影战士》，哈喇子都快流下来了。

最牛的是，他还带来一台谁也没见过的NGPC，有一盘《合金弹头2 越南战争》。河南老大为人慷慨，他的另一台GBA和NGPC基本上一直辗转于两个文科班男生手中，特别是那台惊艳的NGPC，摇杆儿后来都让我们轮番上阵给揉烂了。

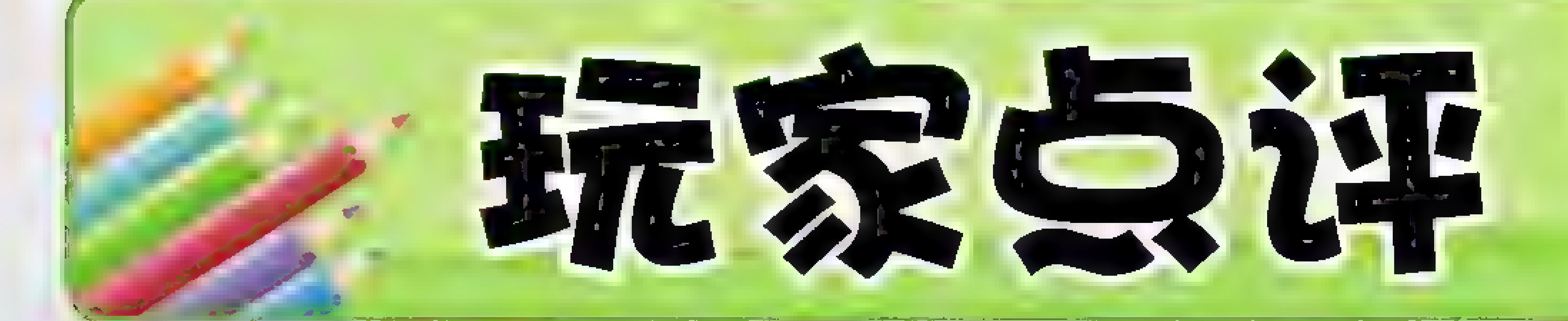
▲NGPC的摇杆手感没的说。

尾声

一不留神回忆起来写了这么多，本来还想写写后来上大学买NDS和PSP的事儿，看来只有等下次了。这篇文字修改完成时，我在淘宝上订的WSC、NGPC、GB板砖机和一些游戏都已纷纷到货，被我纷纷压在枕头下面，轮番拿出来玩，我的3DS和《MH3G》反倒备受冷落。

如今PSV也正式发售了，首发游戏中没有什么我喜欢的，所以我不会再犯3DS首发入手那样的错误，我暗自希望索尼绷不住了也降价……等价格差不多了再入手一台。人们常说温故可以知新，又说回顾历史可以了解未来，我写这篇文字的动机并没那么高尚，只是单纯地缅怀一下那段美好的岁月罢了。

▲部分放在外面的掌机大合影，不常玩的我就都装箱收起来了，元祖GBA是为了配合《机战AP》才特地翻出来的。



PSP [illegible]

评论人：[illegible] 评分：8

[illegible]

NDS 快餐恐慌

评论人：[illegible] 评分：8

[illegible]厅经营结合起来进行游戏。

[illegible]后期，关卡达成目标的判定会越来越严苛，[illegible]是件轻而易举的事情。游戏还体贴地设置了[illegible]表达，玩得好时出现的画面特写一定程度上[illegible]的调调。

总之，该游戏很好地贯彻了“[illegible]度”这一游戏制作法则，而且玩了之后，你对经营快餐厅也会略微懂些。

稿件要求

[illegible]

栏目主持：白菜

春节回来第一稿，顺便问候一下大家，春节大吃大喝，没长胖吧？

回到重庆后发现机场多出一条轻轨线，研究了半天线路图，看得眼花缭乱，最后还是打车回家。事后发现该线有直达家门口的路线，只好安慰自己花钱节约时间（50元=30分钟）。

节日期间的地方台新闻到处都是烟花爆竹烧了人家阳台之类的消息，求求这帮爱凑热闹的家伙也注意点素质吧。

日版

无瑕传说R

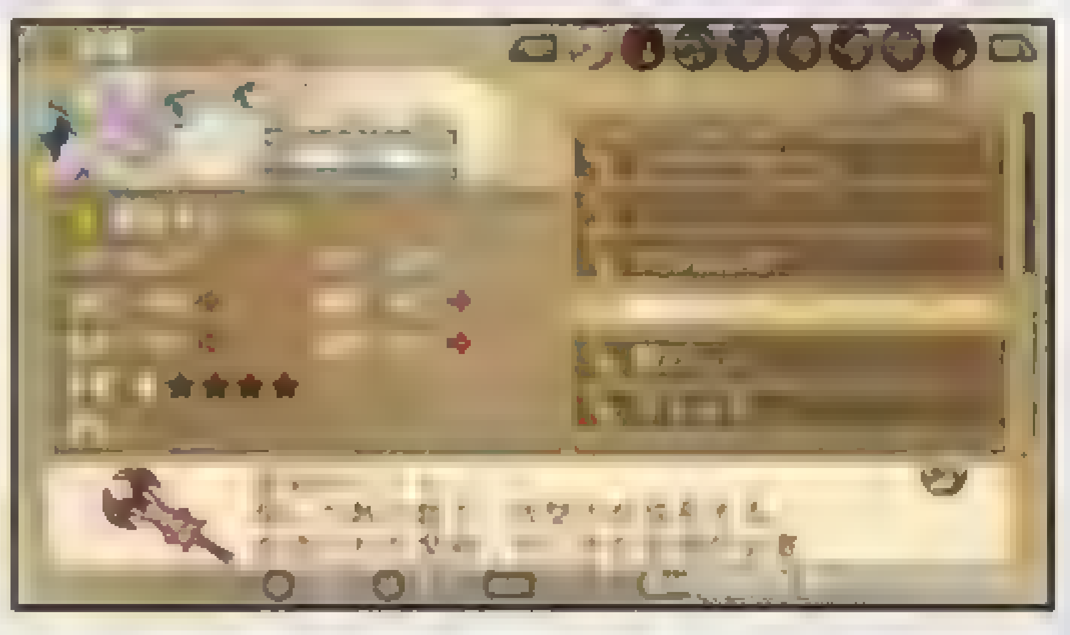
テイルズ オブ イノセンス R

●魔剑ネビリム

前提条件是当剧情发展到商业都市マムート时，触发过奇怪商人的支线。后期来到补给据点トート后，再次与这个奇怪的商人对话，他会向卢卡推销一副奇怪的眼镜。卢卡戴上去以后性格变得跟《深渊传说》中的杰德大佐一模一样……接下来要跟卢卡交战，当然我方队伍是没有卢卡的。卢卡的血量为52901，耐火，不算难打。剧情之后就能获得魔剑ネビリム了。卢卡和秋秋也能获得称号。魔剑ネビリム的特性跟历代《传说》一样，初始攻击力为0。必须在装备状态下由卢卡亲自击倒敌人攻击力才会上升（击倒4人上升1）。

●GRADE赚取法

二周目全开放图鉴之类的项目需要莫大的GRADE，因此可以适当在一周目进行赚取。GRADE是根据战斗中的表现来影响获得数量的，而其中无伤完成战斗可以获得极高的点数。因此比起挑战强敌来，还是快速无伤虐杀杂兵的效率来得更高。推荐在王都レグヌム周边的大地图上不断遇敌将其消灭，每次可以获得2点GRADE。如果已经获得了魔剑ネビリム，那么可以将队伍改成只剩卢卡一人，顺便练一下魔剑ネビリム的攻击力。顺便附上GRADE的计算公式表，大家也可以自由组合一下。



条件	GRADE
击倒BOSS	+10.00
击倒敌人	+击破数×0.05
攻击敌人的弱点属性	+0.05
空中攻击敌人	+攻击数×0.01
空中击倒敌人	+击破数×0.05
防御敌人攻击	+防御次数×0.01
术防御敌人术攻击	+防御次数×0.02
发动防御反击	+发动次数×0.10
10秒以内胜利（与20秒不重复）	+0.50
20秒以内胜利	+0.25
无伤	+1.00
未使用道具	+0.50
阻止术咏唱	+阻止次数×0.10
完成连技（最低10连，最高100连）	+连击数×0.005
攻击敌人的耐性属性	-攻击次数×0.01
陷入战斗不能	-次数×0.25

●封印岩石

在攻略迷宫的过程中会看到一些被封

印岩石拦住的道路，里面有宝箱拿不到。等到可以前往ミュース族の里后，与东北的两人组对话可以强化魔法之环，威力变成两倍后就能以射击破坏封印岩石了。此时可以前去回收之前错过的宝箱。由于宝箱的收集也关系到奖杯的获得，因此还是很有必要的。封印岩石共有五处，详细地址见下表：

所在位置	宝箱
アシハラ王墓进入后直线前进	ヘヴンリーガーブ（防具·体）
レグヌム钟乳洞（从王都レグヌム工业区进入）第1图右上	マジカルリボン（防具·头）
レムレース湿原第2图最左侧	ラストクルセイダー（防具·体）
神待ちの园第1图左上角	プリズムポロテクター（防具·体）
ガルポスジャングル进入后左侧道路	エクリプスサークル（防具·头）

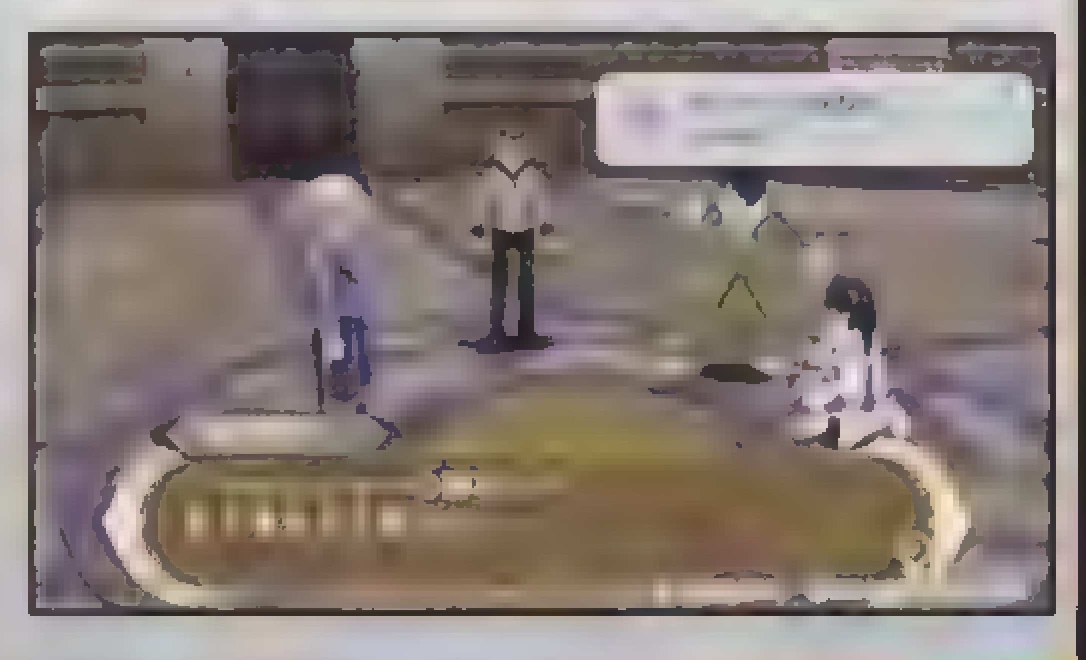
●通关要素与二周目特典

通关一次以后，大地图西北角落将会出现隐藏迷宫トライバースゲート，孔威与秋秋的异世界语言也会翻译过来。

二周目进行时会追加一些敌方角色的支线剧情，最后在ミュース族の里与长老对话后可以触发魔法少女的支线，前往ケルム火山、レグヌム钟乳洞、アシハラ王墓的记忆之场获得道具后，与长老对话会进入战斗。胜利后可以得到称号。

●斗技场

斗技场分为单人战和团队战。当通关上级等级后，会乱入来自其他作品的角色向玩家发起挑战。单人战的对手是来自《无尽传说》的米拉，团队战的对手是来自《心灵传说》的翡翠、琥珀兄妹。两者的实力都十分强大，由于斗技场无法使用道具，建议做好准备再来挑战。击败米拉会得到操控角色的顶级武器，击败翡翠、琥珀兄妹会得到防止状态异常、变化和气绝的装饰。击败他们之后，可以在上级等级后的特殊等级中挑战他们。

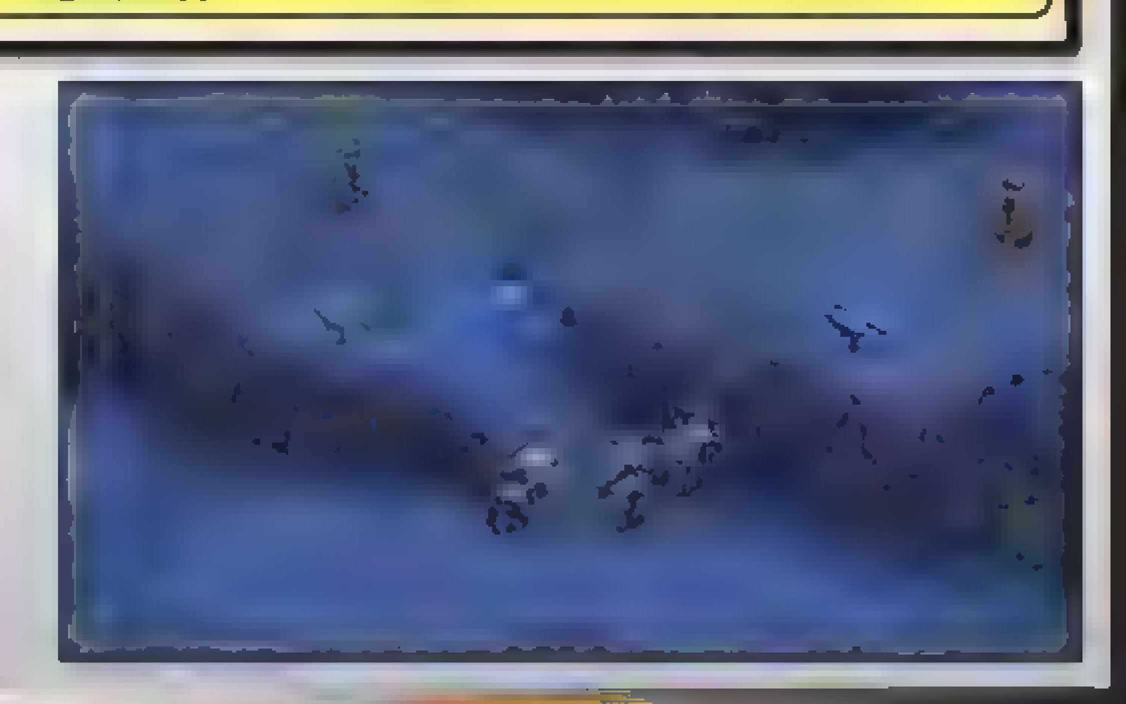


PSP 日版 超级机器人大战OG外传 魔装机神II 邪神启示录

スーパーロボット大战OGサーガ魔装机神II REVELATION OF EVIL GOD

●特殊技能简易提升法

想要提升特殊技能时，可以活用有电磁炮台的关卡。电磁炮台的射程是5，将机体配置在能够遭到多台炮台同时攻击的地方，每遭到一次攻击，战斗次数就会自动增加。由于不需要选择防御、回避之类的指令，所以增加起来非常简易快捷。



掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE 栏目主持 胧月

2月份除NDS外的三大掌机平台上均有不错的作品推出，3DS作品绵密有度，PSP在年初的阵容也还算不错 不过PSV似乎在首发时就打光了好牌，略显疲软 当然索尼官方也宣布PSV的第二波游戏大潮将会来临，刚购买了新机的玩家可期待一番

发售表阅读说明

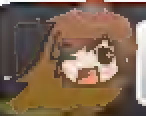
■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏 所有日版游戏的价格均为税后价格

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
[illegible]					
14日	新・深爱	NEWラブプラス	Konami	AVG	6980日元
16日	交响旋律 最终幻想	THEATRHYTHM FINAL FANTASY	Square Enix	MUG	6090日元
16日	极限脱出 善人死亡	极限脱出ADV 善人シボウデス	Chunsoft	AVG	6090日元
16日	铁拳3D 完美版	铁拳 3D プライム エディション	NBGI	FTG	5800日元
23日	噩梦解谜 碾压3D	ナイト メアパズル クラッシュ3D	SEGA	ACT	4179日元
23日	牧场物语 初始的大地	牧场物语 はじまりの大地	Marvelous AQL	SLG	5040日元
[illegible]					
1日	哆啦a梦 野比太与奇迹之岛 动物冒险	ドラえもん のび太と奇迹の岛 ~アニマルアドベンチャー~	Furyu	AVG	5229日元
1日	马里奥与索尼克 伦敦奥运会	マリオ＆ソニック AT ロンドンオリンピック	SEGA	SPG	4800日元
8日	潜龙谍影 食蛇者	メタルギア ソリッド スネークイーター	Konami	ACT	5980日元
8日	初音未来与未来之星 未来计划	初音ミク アンド フューチャー スターズ プロジェクト ミライ	SEGA	MUG	6090日元
8日	女生RPG 灰姑娘生活	ガールズRPG シンデレライフ	Level-5	RPG	售价未定
15日	真・三国无双 VS	真・三国无双 VS	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
15日	与女孩子在密室中的话可能会……	女の子と密室にいたら○○しちゃうかもしれない	D3 Publisher	AVG	6090日元
22日	公主辣妹 天堂	姫ギャル パラダイス メチカワ! アケ盛り↑センセーション!	日本Columbia	ETC	5040日元
22日	新・光之神话 帕尔蒂娜之镜	新・光神话 パルテナの镜	Nintendo	ACT	5800日元
22日	吃豆人聚会3D	パックマンパーティ3D	NBGI	ETC	5040日元
29日	王国之心3D 梦中坠落	キングダム ハーツ 3D [ドリームドロップ ディスタンス]	Square Enix	RPG	6090日元
[illegible]					
5日	啷啷猫观察日记	ポヨポヨ观察日记	IE Institute	ETC	7140日元
19日	火焰之纹章 觉醒	ファイアーエムブレム 觉醒	Nintendo	S・RPG	售价未定
19日	公主代码	CODE OF PRINCESS	Agatsuma	ACT	6090日元
19日	地球百科	Earthpedia	Gakken	ETC	4980日元
19日	纳米突击	Nano Assault	Cyberfront	STG	5040日元
19日	女孩时尚3D 目标是顶级设计师	ガールズファッション3D☆めざせ! トップスタイリスト	Ubisoft	ETC	3990日元
19日	替换世界 白与黑的迷宫（暂名）	シフティング ワールド 白と黑の迷宫（暂名）	Arc System Works	ACT	3990日元
[illegible]					
未定	鸦3D（暂名）	カラス3D（暂名）	Mile Stone	STG	售价未定
未定	魔法工厂4	ルーンファクトリー4	MMV	A・RPG	售价未定
未定	哭牙	哭牙 KOKUGA	G.rev	STG	售价未定
2012年					
未定	联合01	GUILD01	Level-5	ETC	售价未定
未定	女孩风格（暂名）	GIRLS MODE（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定
未定	勇气原点 飞翔妖精	BRAVELY DEFAULT	Square Enix	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆	ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D	Square Enix	RPG	售价未定
未定	纸片马里奥（暂名）	ペーパーマリオ（暂名）	Nintendo	RPG	售价未定
未定	雷顿教授对逆转裁判	レイトン教授VS逆转裁判	Level-5	AVG	售价未定

Nintendo DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年3月					
8日	学园黑塔利亚DS	学园ヘタリアDS	Idea Factory	AVG	5040日元
17日	口袋妖怪+信长之野望	ポケモン＋ノブナガの野望	Pokemon	RPG	5800日元
2012年4月					
未定	薄樱鬼 黎明录 DS	薄樱鬼 黎明录 DS	Idea Factory	AVG	5040日元
2012年春					
未定	名侦探柯南 始于过去的前奏曲	名探偵コナン 过去からの前奏曲	NBGI	AVG	售价未定

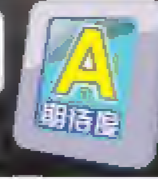


幻想水浒传 交织百年之时

2.9 ◆Konami◆RPG◆5980日元

期待度 A

“《幻水》系列”虽非RPG中的一线大作，但优秀的世界观、剧情乃至收集要素一直为粉丝喜爱。在《1&2》的合集复刻后，再次降临PSP的本作开辟出全新的故事，以穿越为主题，讲述主人公一行为了拯救现实而来回奔走于两个世界的战斗故事。期待这次的剧情和系统均能回归3代以前的辉煌。



新·深爱

2.14 ◆Konami◆AVG◆6980日元

期待度 S

经过了2个月的延期后，国民女友们马上就要和大家再次见面啦！虽然我们的女主角依旧是那熟悉的三人，但更换平台后，游戏画面有了很大的提升，再加上各种全新的机能和内容，玩家能体验到远远超越NDS版的恋爱感受。游戏的发售日故意选在了情人节，你将选择谁一起过节呢？

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年2月			
9日	重力异想世界	GRAVITY DAZE	SCEJ	A·AVG	5980日元
9日	墨鬼	墨鬼 SUMIONI	Acquire	ACT	5229日元
16日	极限脱出 善人死亡	极限脱出ADV 善人シボウデス	Chunsoft	AVG	6090日元
23日	忍者龙剑传 Σ 加强版	NINJA GAIDEN Σ PLUS	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
23日	真实格斗	リアリティ-ファイタ-	SCEJ	FTG	3980日元
23日	Little Busters！ 修改版	リトルバスターズ！ コンバーティッド エディション	Prototype	AVG	6090日元
		2012年3月			
8日	13号小队	Unit 13	SCEJ	TPS	4980日元
15日	FIFA足球	FIFA ワールド クラス サッカー	EA Sports	SPG	5980日元
22日	一起来试试钓鲈鱼 垂钓在次世代	レッツ トライ バスフィッシング フィッシュオン ネクスト	角川Games	SPG	3990日元
29日	武士与龙	サムライ & ドラゴンズ	SEGA	ACT	免费
29日	职业野球魂2012	プロ野球スピリッツ2012	Konami	SPG	6980日元

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年2月			
9日	维他命X 侦探 B6	VitaminX Detective B6	D3 Publisher	AVG	6090日元
9日	永远的阿塞利亚 大地的尽头	永远のアセリア -この大地の果てで-	Cyberfront	S·RPG	5040日元
9日	幻想水浒传 交织百年之时	幻想水浒传 紡がれし百年の時	Konami	RPG	5980日元
9日	死亡预告 崩坏的世界与死神	次の犠牲者をオシラセシマス -崩坏する世界に死神と-	Boost On	AVG	3969日元
16日	战国无双3 Z 特别版	战国无双3 Z Special	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
16日	天津美空 云之尽头	あまつみそらに！ 云のはたてに	Prototype	AVG	6090日元
23日	D阶段 白影之章	Phase D 白影の章	Boost On	AVG	3969日元
23日	粘土世纪	ねんどろいど じぇねれ-しょん	NBGI	RPG	6280日元
23日	我是少女漫画家	オレは少女漫画家	Potato Software	AVG	6090日元
23日	英杰传说 勇气双雄	テイルズ オブ ザ ヒ-ロ-ズ ツインブレイヴ	NBGI	ACT	6280日元
23日	车轮国 向日葵少女	车轮の国、向日葵の少女	5pb.	AVG	6090日元
23日	薄樱鬼 幕末无双录	薄樱鬼 ～幕末无双录～	Idea Factory	ACT	6090日元
23日	驯兽师与王子殿下 雪之桥 携带版	猛兽使いと王子様 ～Snow Bride～ Portable	Idea Factory	AVG	5040日元
23日	遥远的时空中5 风花记	遥かなる时空の中で5 风花记	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元
未定	战极姬3 割裂天下的光与影	战极姬3 天下を切り裂く光と影	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
		2012年3月			
1日	伟大战斗 全面爆破	グレイトバトル フルブラスト	NBGI	ACT	6280日元
8日	小魔女帕妃 黑猫魔法店物语	リトルウィッチ パルフェ 黑猫魔法店物语	Cyberfront	AVG	6090日元
15日	魔法少女小圆 携带版	魔法少女まどか☆マギカ ポ-タブル	NBGI	AVG	6480日元
15日	光明之刃	シャイニング・ブレイド	SEGA	RPG	6279日元
15日	心跳回忆 女生版 珍藏版 第三个故事	ときめきメモリアル Girl's Side Premium ～3rd Story～	Konami	AVG	6090日元
15日	艾露库罗娜的工作室 致亲爱的乙女	エルクロ-ネのアトリエ ～Dear for Otomate～	Idea Factory	AVG	6090日元
22日	歌唱王子 出道	うたの☆プリンスさまっ Debut	Broccoli	AVG	6090日元
22日	黑豹2 如龙 阿修罗篇	クロヒョウ2 龙が如く 阿修罗编	SEGA	A·AVG	6279日元
22日	华鬼 梦之延续	华鬼 ～梦のつづき～	Idea Factory	AVG	6090日元
29日	D阶段 黑圣之章	Phase D 黑圣の章	Boost On	AVG	3969日元
29日	公主艾王吉尔 携带版	プリンセスエヴァンジ-ル ポ-タブル	Cyberfront	AVG	6090日元
29日	逢魔时 怪谈罗曼史	逢魔时 －怪谈ロマンス～	QuinRose	AVG	6300日元

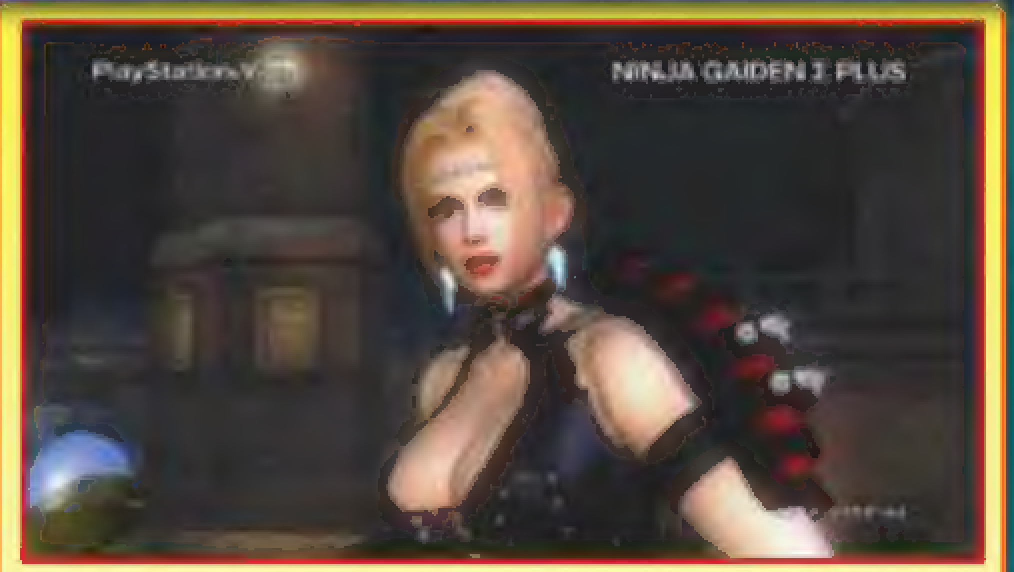
DVD 光盘内容导视

新作特搜队

无瑕传说R
迷宫的彼端
生化危机 启示录
超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅱ 邪神启示录

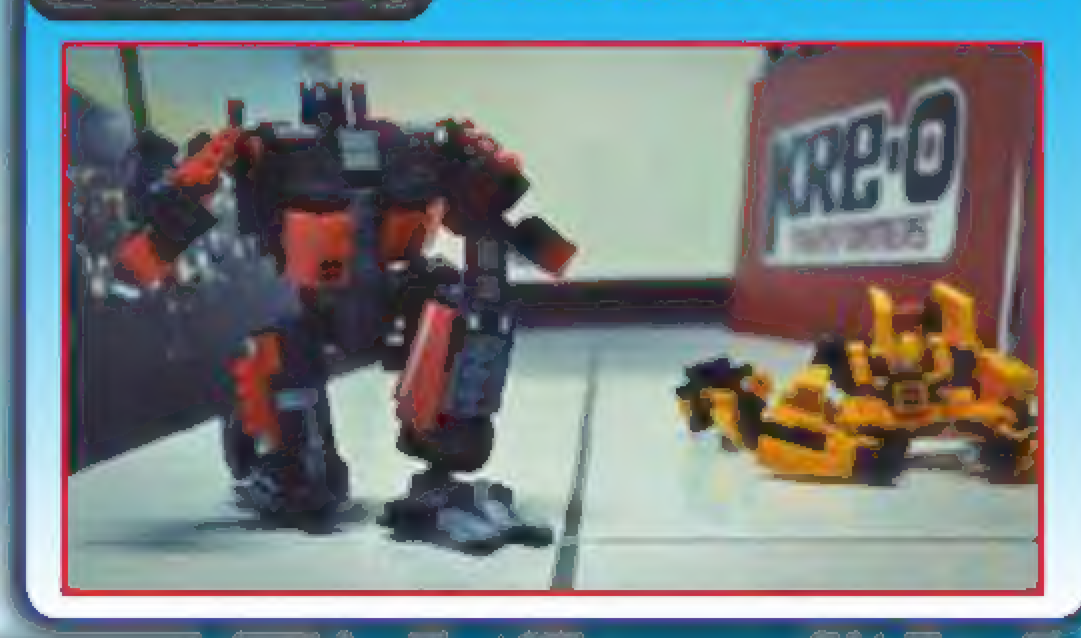
游戏展望台

忍者龙剑传 Σ 加强版
街头霸王对铁拳
植物大战僵尸
重力异想世界
黑豹2 如龙 阿修罗篇
光明之刃
心跳回忆 女生版 珍藏版 第三个故事
初音未来与未来之星 未来计划
铁拳3D 完美版
公主代码



喧闹游园

《变形金刚》定格动画



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《无瑕传说R》最后的战斗演示中，战斗胜利后一共有几名角色存活？

A：2名　　B：3名　　C：4名

PEGA精美游戏周边 3名

游戏·人 VOL.45

大16开136页+DVD光盘

升级不加价！从本期开始，《游戏·人》将从音乐CD升级为DVD！本次特别推荐内容为多家著名游戏工作室的内部探秘影像，将《游戏·人》特色的业界内幕揭秘进化为更生动直观的影像版！本期杂志内容方面也将开设全新怀旧栏目，而“传世之书”将回顾Falcom二十五周年，重温经典，告诉你鲜为人知的秘密。“工作室物语”带您深入《蝙蝠侠阿克汉姆城》的Rocksteady工作室，讲述他们如何创造这款史上评价最高的超级英雄游戏。“卷首特稿”深度分析即将开启的“智能电视”新时代，及其对家用机行业的冲击。游戏相关动漫、影视、文化专题敬请期待！

2月中旬 全国上市

【全面升级为DVD，收录精彩MV与业界探秘影像】

光明之心资料设定集

大16开176页全彩画册+DVD影像光盘

提起世嘉旗下的“光明”系列，首先出现在脑海中的，自然是著名美少女画师TONY精美的人设与CG，甚至可以说，TONY才是这个系列最大的卖点。在本系列的最新作《光明之心》中，TONY以其曼妙的画笔为玩家缔造出了诸如像玛琪西玛、小梅在内的众多萌力十足的角色，带给了玩家们又一次满足的视觉享受。这本《光明之心资料设定集》网罗了TONY为游戏创作的全部画稿，让大家无需再次攻略游戏也能时时刻刻欣赏到这些美图！

2月中旬 全国上市

爱图e族 VOL.36

全彩64页+DVD-ROM数据光碟

1月新番动画中有一部另类恐怖之作颇为吸引眼球，它就是由著名作家绫辻行人所撰写、美少女画师伊东杂音负责人设的《Another》。卷首画廊就将为大家深度剖析这部异色动画，品味隐藏于动画之中的独特韵味。新开设的“萌娘堂”栏目第一期将介绍来自Nitro+的虚构代言人超级索尼子，这位有着童颜巨乳的美少女是如何诞生的呢？“漫人馆”栏目将为大家介绍一位善于水彩作画的高手，他的画作散发着童话仙境一般的独特魅力，令人过目难忘。

已上市，各地报刊亭有售！

PSV专辑 VOL.1

大16开224页+DVD光盘
实用与收藏兼备的PSV权威专辑

索尼新一代掌机PlayStation Vita横空出世，PSV已经成为继PSP后炙手可热的掌上明星。为满足广大玩家的需要，《游戏机实用技术》与《掌机王SP》通力合作，经过两个多月的策划与制作，隆重推出《PSV专辑》系列第一辑。数十万字精彩文章囊括PSV使用技巧、企划特稿、独家专访、新作直击、典藏攻略等丰富内容，力求让玩家一书在手便能运筹帷幄。此外本书附赠的影像DVD，收录大量PSV主机及游戏宣传影像，让你过足眼瘾。

Vita动态
超翔实PSV用户指南——PSV主机彻底解析，助你迅速成为PSV达人；PSV导购攻略，从网店到实体，线上线下双重出击，入手PSV再无担忧。

Vita劲作
即将上市的PSV劲作前瞻，《Persona4 黄金版》、《忍者龙剑传 Σ 加强版》、《龙之王冠》、《街头霸王对铁拳》，一睹超世代掌机游戏的未来豪华游戏阵容的风采。

Vita企划
集合PSV精品文章，解读PSV的过去、现在与未来。另有PSV多款大作的制作人专访，其中更邀请到SCEH董事兼总经理项名生先生，共同分享PSV港版发售前后的点点滴滴，解答内地玩家关注的问题。

Vita攻略
收录《未知海域 黄金深渊》、《真・三国无双NEXT》、《大众高尔夫6》、《忍道2》、《圣洁传说R》、《山脊赛车》、《恐怖惊魂夜》、《地狱军团》等十款首发及近期大作的详尽攻略的详尽攻略，实用心得倾囊相授。

口袋玩家 VOL.51

《口袋妖怪》的专门志，收录游戏、动画、漫画、卡片、周边……尽在其中！

附送精美赠品：
烤箱电鬼纸模

光盘收录《口袋妖怪×信长之野望》最新预告片、《宠物小精灵BW》最新动画以及《DP》补完。

制作人频道
杉森建谈口袋妖怪的设计
关于口袋妖怪的设计，来听听杉森建本人是怎么说的。

专题企划
2011口袋要闻回顾
当2012开始时，我们先来一起回顾下2011年围绕《口袋妖怪》发生的那些重要事件。

专题企划
口袋妖怪十五年（4）——曲线救国
针对家用机市场任天堂采取的《口袋妖怪》曲线救国策略。随后《口袋妖怪》亲身参与了诞生以来的第一次掌机市场大战……

游戏前哨站
《口袋妖怪+信长之野望》第二弹
战国历史如何与《口袋妖怪》的世界观融合？本辑带来《口袋妖怪+信长之野望》的更多消息！

劲作攻略
《口袋公园2 超越世界》完全攻略
带来这款《口袋妖怪》衍生系列最新作的详尽攻略。

2月16日
全国上市

大抽奖继续进行！

抽奖活动继续进行，为大家准备了更多的正品口袋玩偶，等你来拿！

本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-88541-185-5
掌机王光盘定价：12元 （1DVD+1手册）